Como Fazer

PASSO A PASSO

ANO 1 - Nº2 - R$4,50

DICAS DE:

ROGER CRUZ

FLÁVIO COLIN

SHIMAMOTO

NICOLOSI

MOZART COUTO

MAXX

CURSO PRÁTICO DE DESENHO

Como desenvolver suas habilidades para:

QUADRINHOS
ANIMAÇÃO
STORYBOARD

GUIA

COM MAIS DE

100

ENDEREÇOS DE:

EDITORAS
ESTÚDIOS
AGENTES

JOTAPÊ

EXISTEM BONS ROTEIRISTAS NO BRASIL?

PATRÍCIA VILLALBA

COMO A IMPRENSA TRATA OS QUADRINHOS?

COMO SE TORNAR UM PROFISSIONAL NA ÁREA DE DESENHO!

QUE TIPO DE MATERIAIS USAR!

COMO CRIAR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS!

COMO FAZER UM ROTEIRO!

ESBOÇO E DESENHO À LÁPIS!

PROGRAMAÇÃO VISUAL DA PÁGINA!

COMO CRIAR UMA CAPA!

OLÁ! MEU NOME É SAM, E ESTA É A BIA.

ESTAMOS AQUI PARA MOSTRAR COMO CRIAR HISTÓRIAS, TANTO PARA QUADRINHOS COMO PARA PROPAGANDA E ATÉ DESENHOS ANIMADOS.

ALÉM DA NOSSA DOCE PRESENÇA, MUITA GENTE IMPORTANTE ESTARÁ AQUI DANDO SUAS DICAS E CONSELHOS.

ESPERAMOS QUE VOCÊS APRENDAM COM A GENTE E QUE, ACIMA DE TUDO, SE DIVIRTAM!

Capítulo 1

Material

AQUI VAI UMA LISTA DO MATERIAL NECESSÁRIO PARA VOCÊ ACOMPANHAR AS AULAS DESSA EDIÇÃO:

LÁPIS 2B OU LAPISEIRA 0,5

IDEAIS PARA FAZER ESBOÇOS E ANOTAÇÕES. É O PRIMEIRO INSTRUMENTO DE TRABALHO DO DESENHISTA, POIS É A PARTIR DO LÁPIS QUE SURGIRÁ O DESENHO QUE DARÁ ORIGEM A TODO O TRABALHO DE CRIAÇÃO

BORRACHA OU LIMPA-TIPOS

USE BORRACHAS PLÁSTICAS, QUE NÃO MANCHAM E NEM DEIXAM MARCAS. TENHA UM LIMPA-TIPOS À MÃO PARA LIMPAR EVENTUAIS MANCHAS OU EXCESSOS DE LÁPIS.

BLOCOS DE NOTAS E PAPEL SULFITE

PARA ESCREVER, CRIAR CENAS, PERSONAGENS, ESBOÇOS. PODE TER CERTEZA QUE VOCÊ VAI GASTAR MUITO PAPEL.

NANQUIN

PARA FINALIZAR OS TRABALHOS, DANDO A FORMA DEFINITIVA AO DESENHO (POR MEIO DAS PENAS, PINCÉIS E CANETAS DE FLUXO CONTÍNUO). CUIDADO NA HORA DE COMPRÁ-LO. EVITE OS DO TIPO USADOS NA ESCOLA. PROCURE AS MARCAS PROFISSIONAIS. QUALIDADE DE MATERIAL É ESSENCIAL!

PENAS E PINCÉIS

NO CASO DOS BICOS DE PENA, OS MELHORES SÃO OS MAIS FINOS. PARA PINCÉIS, O IDEAL SÃO OS REDONDOS E COM PONTAS FIRMES. VOCÊ PODE OPTAR PELO DE Nº 0 (PARA ÁREAS PEQUENAS E DETALHES), ATÉ OS MAIS GROSSOS (PARA TRAÇOS MAIS GROSSOS OU PREENCHER GRANDES ÁREAS DO DESENHO).

CANETA NANQUIN

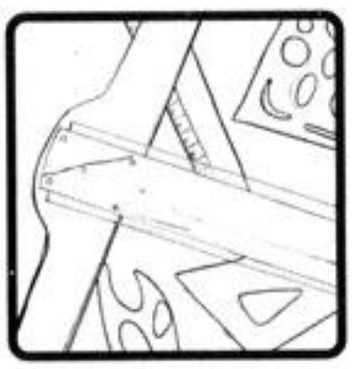
(TAMBÉM CHAMADA DE TÉCNICA OU DE FLUXO CONTÍNUO) - SÃO MUITO ÚTEIS PARA SE FAZER BORDAS, PAINÉIS, LETRAS E TÍTULOS. DEPENDENDO DA EXPESSURA DA LINHA, PODEM SER USADAS AS CANETAS 0,2 ATÉ 0,6 (ESSA NUMERAÇÃO SE REFERE À GROSSURA DO TRAÇO DA CANETA, EM MILÍMETROS).

GUACHE BRANCO

APESAR DE NÃO SER INDISPENSÁVEL, PODERÁ AJUDAR A DAR ALGUNS EFEITOS DE BRILHO, OU ATÉ MASCARAR ALGUNS ERROS.

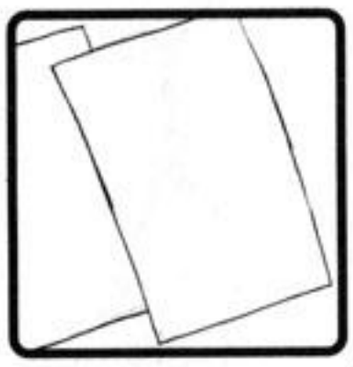
RÉGUAS

ALÉM DE TRAÇAR RETAS, NO CASO DE DESENHOS DE PERSPECTIVA OU DE CENÁRIOS, SÃO TAMBÉM NORMALMENTE USADAS PARA LETREIRAMENTOS, POSICIONANDO OS BALÕES E LETRAS DE MANEIRA CORRETA.



PAPÉIS

PARA APRESENTAR SEUS TRABALHOS A UMA EDITORA OU AGÊNCIA, USE SEMPRE PAPÉIS NO TAMANHO A-3 (420 X 594 MM). ASSIM SEU TRABALHO SERÁ VISTO DE UMA MANEIRA MAIS PROFISSIONAL.



UNGH! COMO TÁ DIFÍCIL SEGURAR... AH! OI! OLHA, NA PRÓXIMA PÁGINA VAMOS MOSTRAR OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

Capítulo 2

O Roteiro

ESCREVER UM ROTEIRO NÃO É FÁCIL. EXIGE MUITA INTELIGÊNCIA E PERSPICÁCIA.

VOCÊ PODE COMEÇAR USANDO UMAS REGRINHAS BÁSICAS:

1º) INTRODUZA UM PERSONAGEM (OU VÁRIOS)

2º) CRIE UMA SITUAÇÃO

3º) MUDE ESSA SITUAÇÃO OU CRIE UM CONFLITO (OU SEJA, CRIAR UMA TRAMA)

4º) FAÇA SUSPENSE (ISSO MELHORA A TRAMA)

5º) ATINJA O CLÍMAX, PONTO PRINCIPAL DA TRAMA

6º) MOSTRE UMA RESOLUÇÃO (O DESFECHO DA TRAMA, QUANDO TODAS AS SITUAÇÕES SÃO CONCLUÍDAS)

PARA SE TER UMA BOA HISTÓRIA, NÃO É PRECISO COMPLICAR. AO ESCREVER, SEJA SEMPRE CLARO E OBJETIVO. AO ENTREGAR SEU ROTEIRO PARA ALGUÉM DESENHAR, SEJA ORGANIZADO. MANDE O TEXTO REFERENTE A CADA PÁGINA EM FOLHAS SEPARADAS, NUMERANDO E DESCREVENDO CADA CENA COMO VOCÊ A IMAGINA.

DIGITE O TEXTO DE FORMA QUE FIQUE CLARO NO TEXTO QUANDO SE TRATAR DE NARRAÇÃO, BALÃO DE FALAS DOS PERSONAGENS, PENSAMENTOS, EFEITOS SONOROS (ONOMATOPÉIAS). NÃO ESQUEÇA DE ESPECIFICAR (DANDO O NOME DOS PERSONAGENS) QUEM ESTÁ FALANDO OU PENSANDO. NO EXEMPLO AO LADO VOCÊ TEM UMA IDÉIA DE UM ROTEIRO COMO DEVE SER APRESENTADO AO DESENHISTA.

O NÚMERO DA PÁGINA ESTÁ EM LETRA MAIÚSCULA E EM NEGRITO SUBLINHADO. A SEGUIR, O NÚMERO DO PAINEL SUBLINHADO E EM LETRA MAIÚSCULA. A DESCRIÇÃO DAS CENAS DE CADA PAINEL ESTÁ ESCRITO EM ITÁLICO E A FALA DO PERSONAGEM ESTÁ EM LETRA MAIÚSCULA.
NO DIÁLOGO ESTÁ EXPLICADO QUEM ESTÁ FALANDO OU PENSANDO, E O TEXTO DA FALA OU PENSAMENTO. ESSA PÁGINA JÁ É UM ESTÁGIO ADIANTADO DA CRIAÇÃO DA HISTÓRIA, QUANDO ROTEIRISTA E DESENHISTA JÁ TÊM CLARO AS CARACTERÍSTICAS DOS PERSONAGENS E A AMBIENTAÇÃO DA HISTÓRIA.

PÁGINA SEIS

PAINEL UM

Exterior. A rua. Plano geral. Rosto Cansado de Sam. Em segundo plano, uma figura atrás dela - apenas a sombra.

Sam pensa: PUXA... QUE DIA!

Suspeito (rindo baixinho): HE, HE, HE!

PAINEL DOIS

Suspeito avança na direção de Sam, mão esticada, tentando pegar a bolsa.

PAINEL TRÊS

Close. Sam vira-se de repente, assustada.

Sam fala: AI... O QUE É ISSO?

TÁ LEGAL, MAS ESPERE UM POUCO! O QUE É ESSE NEGÓCIO DE *PLANO, CLOSE, CENA*?! DÁ PRA EXPLICAR TUDO ISSO DIREITINHO?

MUITO BEM, VAMOS VER COMO É QUE SE FAZ QUANDO APARECEM ESSES TERMOS.

PLANO GERAL
É QUANDO QUEREMOS MOSTRAR UM LOCAL POR COMPLETO.

CLOSE
GERALMENTE SÃO USADOS PARA DAR MAIOR *DRAMATICIDADE* À CENA, QUANDO QUEREMOS MOSTRAR DE PERTO UM ROSTO E SUAS EXPRESSÕES FACIAIS, POR EXEMPLO. SERVE PARA ENFATIZAR UMA REAÇÃO, EMOÇÃO OU SENTIMENTOS. TAMBÉM É MUITO ÚTIL PARA MOSTRAR OBJETOS DE PERTO, OU EM DETALHES.

AGORA VAMOS VER NA PRÁTICA COMO ISSO FUNCIONA.

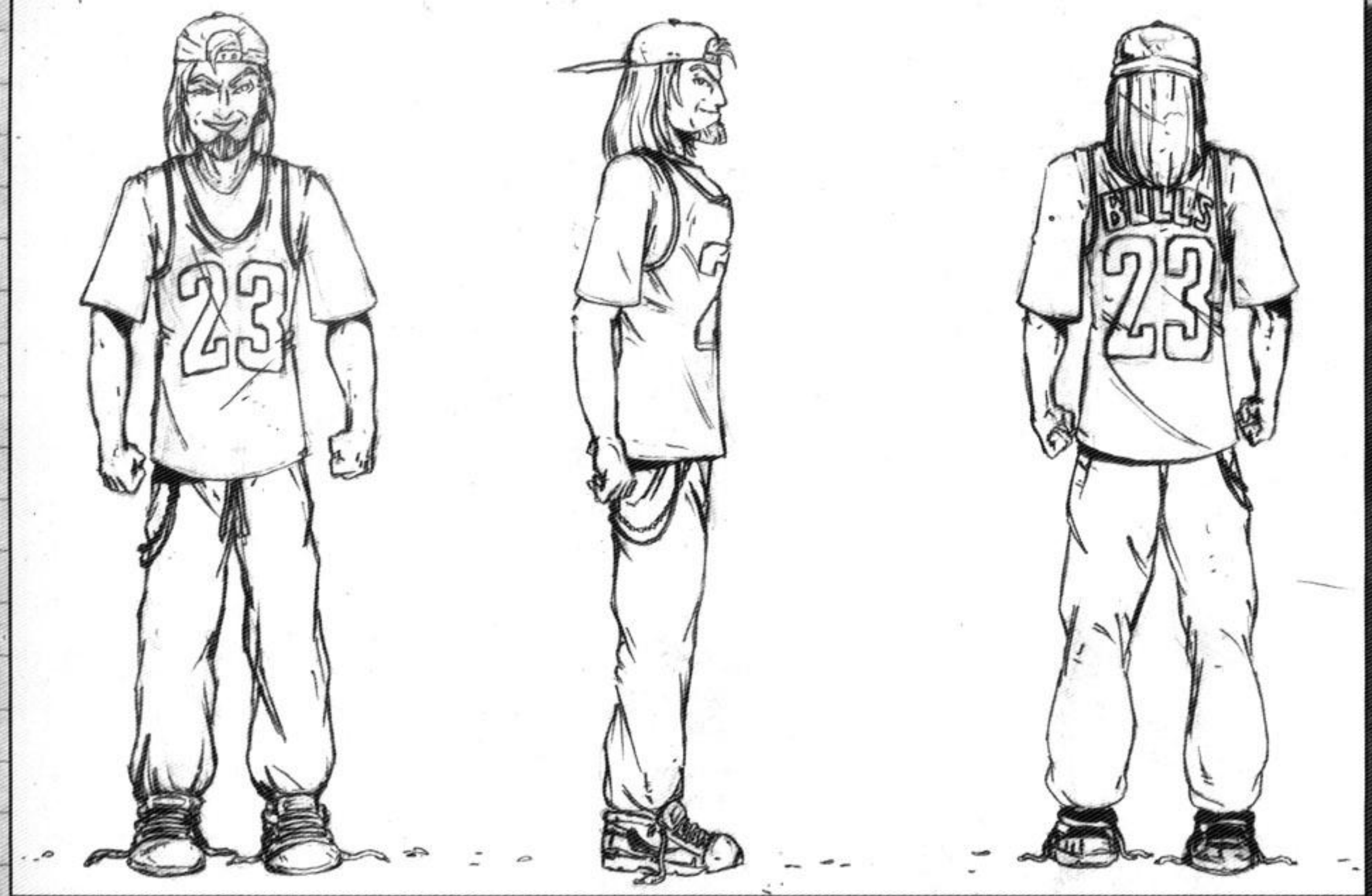
OI! OLHA EU AQUI NUM PLANO GERAL. ESSE TIPO DE QUADRO PODE MOSTRAR CENAS AMPLAS, COMO UMA PRAIA COM MUITA GENTE, CÉU, MAR, AREIA, ÁGUA DE COCO... E TUDO MAIS.

APESAR DESSES CONSELHOS, NÃO EXISTE UMA REGRA PARA O USO DOS PLANOS. VOCÊ PODE COMBINÁ-LOS E ATÉ CRIAR TIPOS DE PLANOS, DESDE QUE SEJAM BEM EXPLICADOS NO ROTEIRO.

AGORA VAMOS CRIAR UM PERSONAGEM. FAÇA ALGO COMEÇANDO DO BÁSICO. QUEM É, O NOME, ONDE VIVE, O QUE FAZ...

DÊ UM ESTILO E PERSONALIDADE AO PERSONAGEM. PONHA UM TEMPERAMENTO NELE. ANALISE COMO SE VESTE, O JEITO DE ANDAR, DE SE EXPRESSAR E FALAR. TUDO ISSO DEIXA SEU PERSONAGEM MAIS COMPLETO E CONVINCENTE.

PASSE A OBSERVAR COMO AS PESSOAS AO SEU REDOR SE COMPORTAM E TENTE APLICAR SUAS OBSERVAÇÕES QUANDO ESTIVER CRIANDO OS PERSONAGENS E DESENVOLVENDO O TEXTO.



DURANTE ESSE PROCESSO, DESENHE O PERSONAGEM PARA PODER VISUALIZÁ-LO. FAÇA-O DE FRENTE, DE LADO, DE COSTAS. ASSIM, PODERÁ DEFINIR O TIPO DE CABELO, COR DOS OLHOS, ALTURA, PESO, POSTURA E ATÉ O ESTILO DE ROUPAS.

VOCÊ PODE COMBINAR O DESENHO COM UM TIPO DE FICHA, ONDE PODEM CONSTAR O NOME, IDADE, LUGAR ONDE VIVE, O QUE GOSTA DE FAZER E OUTRAS INFORMAÇÕES IMPORTANTES. IMAGINE QUE SEU PERSONAGEM, ASSIM COMO QUALQUER PESSOA REAL, TEM UM PASSADO E UMA HISTÓRIA.

TODAS ESSAS INFORMAÇÕES SÃO IMPORTANTES PARA ENRIQUECER O ENREDO.

AQUI VOCÊ PODE EXPERIMENTAR VÁRIOS TIPOS DE EXPRESSÕES E VER QUE RESULTADOS ELAS TÊM EM SEU PERSONAGEM.

POR FIM, FAÇA ALGUNS MOVIMENTOS E AÇÕES DE SEU PERSONAGEM. FAÇA-O CORRENDO, ANDANDO ETC.

Capítulo 3

O Desenho

MUITO BEM! AGORA VAMOS MOSTRAR COMO É QUE SE FAZ A CAPA DE UMA REVISTA. OLHA, É BOM LEMBRAR QUE NA CAPA, ALÉM DO DESENHO, HÁ O TÍTULO, O LOGOTIPO DA EDITORA, O PREÇO E O CÓDIGO DE BARRAS.

POR ISSO, É BOM QUE VOCÊ PLANEJE, JÁ A PARTIR DO ESBOÇO, COMO TUDO VAI INTERFERIR NA CRIAÇÃO DE SEU DESENHO.

CALMA, MOÇO! CAPA

ESSA MERDA DAÍ!!

ANTES DE TUDO, FAÇA UM ESBOÇO GERAL DA CAPA. LOGO NO COMEÇO MARQUE OS ESPAÇOS DE TÍTULOS, LOGOTIPO DA EDITORA, PREÇO E CÓDIGO DE BARRAS.

ÔPA, QUE QUE TÁ ACONTECENDO

AGORA TRABALHE A FIGURA, ACRESCENTE DETALHES E FAÇA AS MARCAÇÕES DE SOMBRA. RESUMINDO... TERMINE SEU DESENHO!!

PUXA! QUE CARA DE MAL ELE FICOU!

DEPOIS DE ACABADO O DESENHO À LÁPIS, É SÓ ARTE-FINALIZAR, PASSANDO NANQUIM EM SEU DESENHO. E... PRONTO! AÍ ESTÁ A CAPA DA SUA REVISTA!

VAMOS VER COMO É QUE SE FAZ UMA PÁGINA DE HISTÓRIA? PRIMEIRO, VOCÊ DEVE LER BEM O ROTEIRO. NO CASO, O NOSSO LOGO ABAIXO...

Título: Atrasado (como sempre!)
Personagem: Tommy

PÁGINA 1:
QUADRO 1: *Plano geral do quarto de Tommy. Muita bagunça. Tommy dormindo.*
Som: ZZZ...

QUADRO 2: *Close. Relógio perto da cama, tocando o alarme de despertar. Atrás, Tomy acorda de repente.*
Som do relógio: Trimmm!!!

QUADRO 3: *Plano geral. Tommy sai correndo da cama, em direção da porta.*
Tommy pensando: AI, DROGA! PERDI A HORA DE NOVO!

QUADRO 4: *Plano geral. Tommy, de frente, terminando de se vestir, sai de dentro de casa, para a rua.*
Fala: ESSA NÃO! SE EU NÃO CORRER, VOU PERDER A SEGUNDA AULA OUTRA VEZ.

MERDA DAÍ!!

1
2
3
4
1
2
3
4
PESADELOS.
ALGUÉM QUER FAZER PERGUNTAS?
PARA COMEÇAR, É BOM QUE VOCÊ FAÇA UM ESBOÇO DA COLOCAÇÃO DOS PAINÉIS NA PÁGINA. PAINÉIS SÃO AQUELES QUADRINHOS COM BORDAS ONDE VÃO OS DESENHOS. OLHA ALGUNS EXEMPLOS AQUI EM CIMA, Ó.
ÔPA, QUE QUE TÁ ACONTECENDO
Rogério Coelho

AGORA FAÇA UM LAY-OUT – QUER DIZER, UM RASCUNHO BEM SIMPLES – INDICANDO MOVIMENTOS, POSIÇÕES DO PERSONAGEM E DOS OBJETOS. ASSIM, VOCÊ TEM UMA IDÉIA GERAL DA PÁGINA.

MERDA DAI !!

AQUI JÁ TEMOS UM LAY-OUT MAIS ACABADO. OS OBJETOS ESTÃO NO LUGAR E OS BALÕES E CAIXAS DE NARRAÇÃO SÃO MARCADOS. É IMPORTANTE QUE VOCÊ CONSIDERE OS BALÕES COMO PARTE DO DESENHO. ASSIM VOCÊ NÃO TERÁ PROBLEMAS DE COLOCAR OS BALÕES EM LOCAIS QUE VOCÊ NÃO QUEIRA, OU QUE ATRAPALHEM SUA ARTE.

ÔPA, QUE QUE TÁ ACONTECEND

TRIM
AGORA TERMINE O TRAÇO À LÁPIS, ACRESCENTE OS DETALHES E VEJA SE É PRECISO MUDAR ALGO, O QUE EU NÃO ACONSELHO, POIS ISSO FAZ VOCÊ PERDER TEMPO.
CRENÇA O CACETE!! TIRA ESSA MERDA DAÍ!!
Homo Burocratus
NOITE NÃO DIFERE DO DIA AP
POR SER SEU REVERSO.
ELA É QUASE SEMPRE R
DORA, POIS REVELA M
OCULTOS NO FUNDO DE
CONSCIÊNCIA.
PODE-SE AFIRM
SEM CONSTRA
TO, QUE O DIA
PRE E A NOI

TRIMM

AÍ ESTÁ! AGORA TEMOS A PÁGINA ACABADA. OLHA, TEM UM MONTE DE FORMAS DE SE FAZER UM LAY-OUT. ESSE É UM DELES. O QUE EU ACHO É QUE VOCÊ NÃO DEVE SE PRENDER A REGRAS. O IMPORTANTE É QUE VOCÊ SAIBA COMO INTERPRETAR UM ROTEIRO OU SCRIPT DE UMA MANEIRA BEM LEGAL.

ÔPA, QUE QUE TÁ

VAMOS FALAR AGORA DE SEQÜÊNCIA, ISTO É, A MANEIRA COMO USAMOS AS IMAGENS PARA CONTAR UMA HISTÓRIA. PRA TE AJUDAR, MOSTRAREMOS ALGUMAS TECNICAS BEM LEGAIS.

SE QUISER MOSTRAR UM CENÁRIO AMPLO, ONDE HÁ LIGAÇÃO COM ALGUNS PERSONAGENS, PODEM SER USADOS *PLANOS GERAIS* E *CLOSES*.

VOCÊ PODE MOSTRAR UMA GERAL DO AMBIENTE, E IR APROXIMANDO ATÉ CHEGAR NO PERSONAGEM. O EFEITO INVERSO PODE SER USADO TAMBÉM. ISSO DÁ UMA BOA SENSAÇÃO DE SUSPENSE.

MERDA DAI !!

UM ÓTIMO EXEMPLO É MOSTRAR DUAS CENAS SEPARADAS E ENTÃO MOSTRAR SUA LIGAÇÃO EM UMA CENA SEGUINTE. ISSO CRIA UM CLIMA DE DRAMA NA HISTÓRIA.

USE TAMBÉM O ESQUEMA DE AÇÃO CONTÍNUA. APESAR DE PARECER REPETITIVO, DÁ UMA SENSAÇÃO DE MOVIMENTO. TENHA CUIDADO PARA NÃO TORNAR A SEQÜÊNCIA CANSATIVA. POR ISSO, NADA DE EXAGEROS, TÁ?

QUANDO QUISER SAIR DE UMA CENA E IR PARA OUTRO LOCAL, FAÇA DE UMA MANEIRA CRIATIVA. UMA MUITO USADA POR VÁRIOS ARTISTAS É PEGAR ALGO DA CENA, FECHAR UM CLOSE NELA E, AO VOLTAR NO PLANO GERAL, MOSTRAR UM AMBIENTE DIFERENTE.

MERDA DAÍ!!

OUTRO ELEMENTO IMPORTANTE NA NARRATIVA É O PONTO DE VISTA. E VOCÊ PODE USÁ-LO DE ACORDO COM O CLIMA QUE QUER PASSAR.

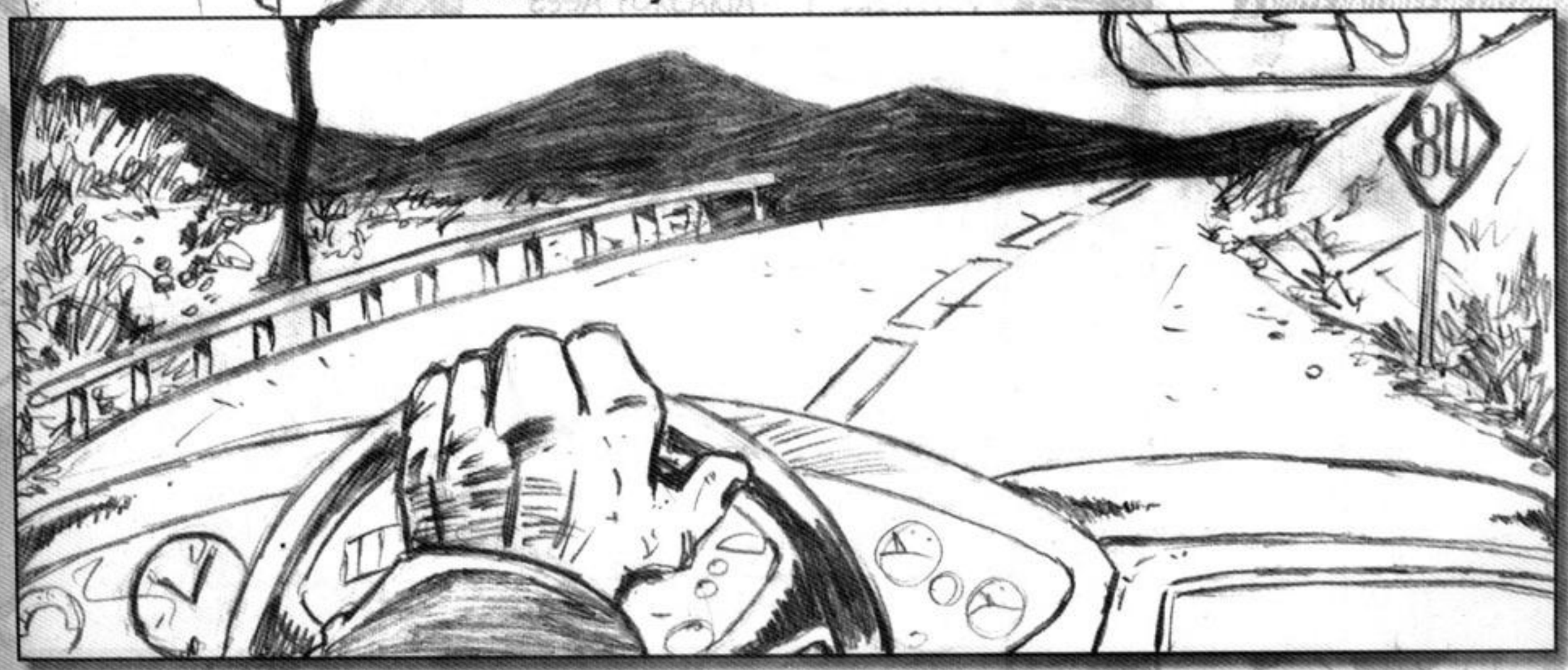
VOCÊ PODE MOSTRAR O PERSONAGEM OLHANDO ALGO E, EM SEGUIDA, ATRAVÉS DOS OLHOS DO LEITOR, MOSTRAR O QUE ELE ESTÁ VENDO.

ÔPA, QUE QUE TÁ ACONTECENDO

EXISTEM DOIS TIPOS DE VISÃO. A PRIMEIRA É AQUELA EM QUE O LEITOR ESTÁ FORA DA CENA, A VISÃO OBJETIVA. A OUTRA É A QUE, DEPENDENDO DE COMO É USADA, PODE TRAZER MAIS EMOÇÃO, POIS O LEITOR VÊ COM OS OLHOS DO PERSONAGEM, COMO SE ESTIVESSE DENTRO DA CENA. É A VISÃO SUBJETIVA.

Visão objetiva

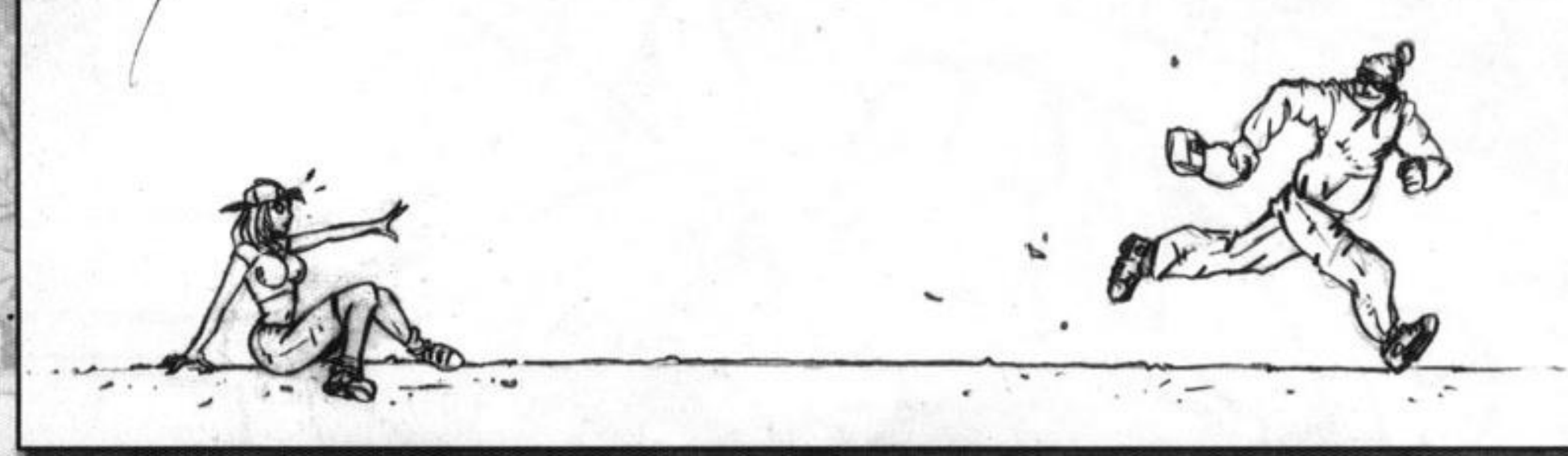
Visão subjetiva



¡MERDA DAÍ!!

PARA DAR IMPACTO E CRIAR UMA AÇÃO RÁPIDA, SEM DAR TEMPO DO LEITOR PENSAR, VOCÊ PODE USAR UMA SEQÜÊNCIA FORTE, COM TRÊS QUADROS.

ROTEIRO & ARTE: SHIMAMOTO



© Cocho

ESTAMOS PASSEI A COMEÇAR
SEMPRE NUMA SEXTA-FEIRA
ASSIM COMO A CONTA QUE
DEMORARIA-OS A SEREM
TAMBÉM FEITAS DE MANEIRA
BEM RÁPIDA E DE MODO
JOGADO PELO MEIO
DA SEMANA DO CAOS
A SER ESTUDADO
QUASE ANUAL

MAS SE QUISER MOSTRAR A MESMA CENA DANDO UM CLIMA DE SUSPENSE, PODE CRIAR UM POUCO DE TENSÃO, AUMENTANDO O NÚMERO DE QUADROS. ASSIM O LEITOR PERCEBE, AOS POUCOS, O QUE ESTÁ PARA ACONTECER E VAI FICANDO CADA VEZ MAIS ANGUSTIADO. CRUEL, NÃO?

MERDA DAI!!

BEM, POR HOJE É SÓ!...

SE ESTIVER FAZENDO UMA HISTÓRIA COM VÁRIAS PÁGINAS, PODE USAR O VELHO, MAS MUITO EFICIENTE, MÉTODO DO DESFECHO NA PÁGINA SEGUINTE.

EXEMPLO: AQUELE TIPO DE CENA NA QUAL ALGUÉM ESTÁ SENDO SEGUIDO. NO ÚLTIMO QUADRO, QUANDO VOCÊ VAI VER QUEM É... AH, SÓ NA OUTRA PÁGINA! A VERDADE ESTÁ LÁ... NA PÁGINA SEGUINTE.

REDUÇÃO: 65%

MANTER TODO O LETREIRAMENTO DENTRO DA CAIXA

CORTE

CAIXA

PAPEL!

Esse estranho acessório do desenhista...

Estranho? Talvez, mas a palavra ideal é "indispensável". Apesar de toda a tecnologia proporcionada pelos computadores, desenhar quadrinhos é ainda bem mais prático da "maneira antiga": lápis e pincel à mão!

Mas e o papel? Qual o melhor tipo de papel pra se desenhar uma história em quadrinhos? E em que tamanho desenhar? Grande, pequeno? Em folhas de caderno, de sulfite.

Pra você fazer uma página de história em quadrinhos já no formato correto, a melhor opção é usar esta folha-padrão, igual às usadas por profissionais do mundo todo. A folha está num tamanho ampliado, na proporção do que chamamos "formato americano", que mede 17 x 26 centímetros (o tamanho final da revista). Esta é a medida do "corte", ou seja, qualquer coisa desenhada além desta medida está fora das proporções da revista. Como você pode notar, além da marca de corte, há ainda um espaço livre de área útil para o desenho. É uma margem de segurança, uma vez que o corte da revista nunca é 100% preciso. Ou seja, você tem de prolongar o desenho da página até esta margem externa, que será a garantia de que, mesmo havendo algum erro do corte, a página finalizada não seja prejudicada.

A margem interna é a "caixa", ou seja, a área onde começa o desenho propriamente dito.

Não é estritamente obrigatório seguir essa caixa sempre. No caso de o desenhista optar por ultrapassar a linha de corte, tudo bem. Nesse caso teremos o que

QUANDO O DESENHO FOR SANGRADO, FAÇA A ARTE ATÉ A LINHA CONTÍNUA.

Pág. da Revista _____

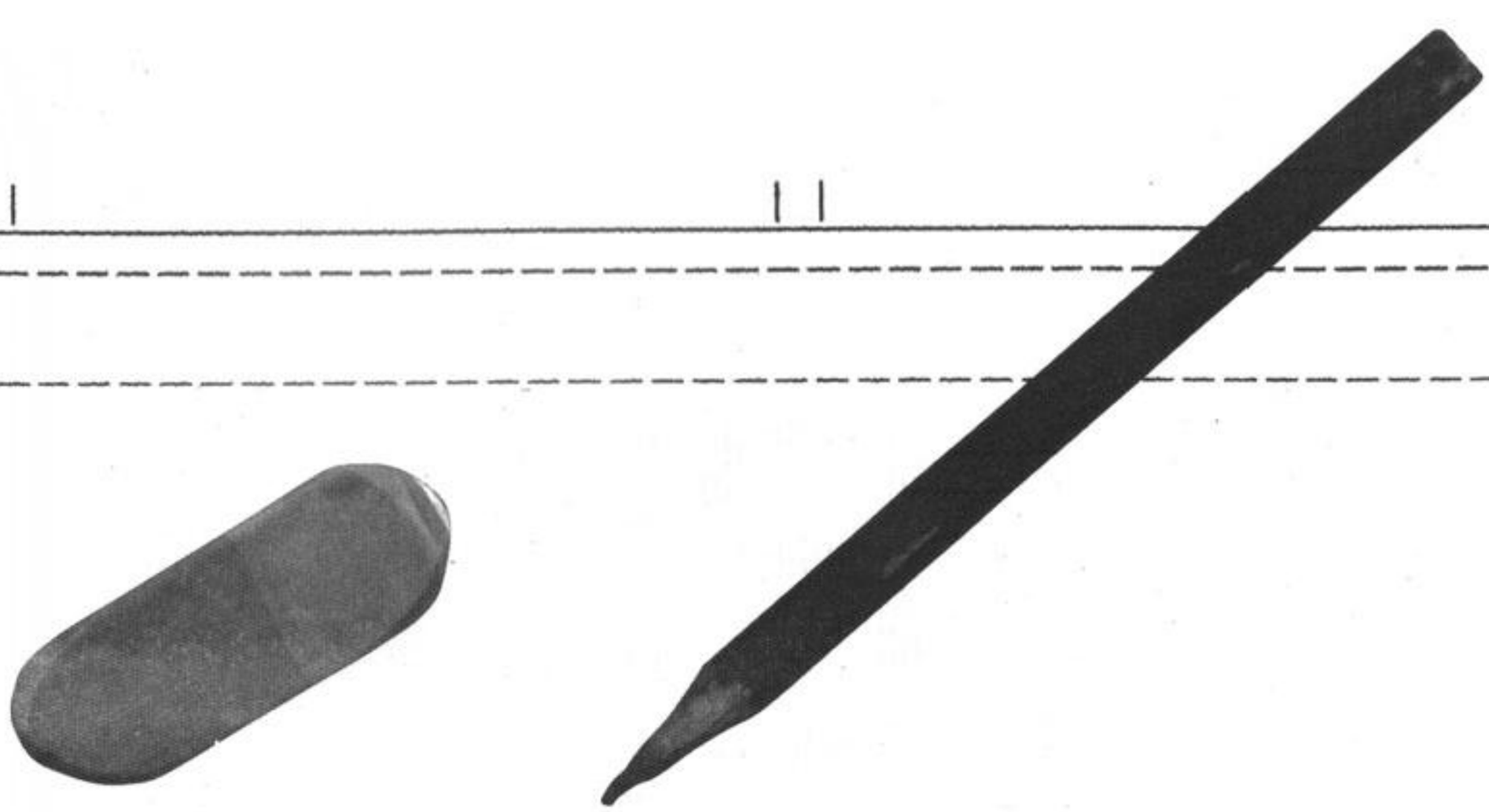
Nº da Edição _____ Pág. da História _____

COMIC PAPER
PARA PÁGINA NO FORMATO AMERICANO

CORTE

CAIXA

Opera Gráfica



costumamos chamar de "sangrado".

Há várias formas de trabalharmos a página, de acordo com o efeito que desejamos. Podemos fazer caixas com limites irregulares, misturar cenas sangradas com cenas dentro dos limites da caixa, e daí por diante. O único limite obrigatório é a margem externa. Se você quer desenhar uma página dupla, terá de cortar a folha, seguindo a "linha de corte". A página que for ficar à esquerda deve ser cortada do lado direito. A página que for ficar à direita deve ser cortado do lado esquerdo. Junte as duas partes unindo-as pelo verso com fita adesiva.

Após sua página ter sido desenhada e arte-finalizada, ela será escaneada, reduzida para o tamanho final e colorizada. Simples, não?

Esse papel pode ser encontrado na loja **Comix Book Shop**, que fica na Alameda Jaú, nº 1998, São Paulo - SP, CEP 01420-002. Você que mora em São Paulo, é fácil chegar lá. A loja fica pertinho da estação Consolação do Metrô, no bairro dos Jardins, a poucos metros da Avenida Paulista. Se você é de outro Estado ou não pode ir à loja, pode fazer seu pedido por correio, ou pelos telefones: (011) 883.2142 e (011) 3061.3893. O bloco com 25 folhas custa R$ 9,90. Para pedidos via correio, envie cheque acrescentando R$ 4,00 para despesas de manuseio e postagem.

PARA MONTAR UMA PÁGINA DUPLA, RECORTE NO LOCAL INDICADO (corte) DE CADA PÁGINA, JUNTE AS DUAS E COLE COM FITA ADESIVA NO VERSO.

DICAS E TOQUES

NAS PRÓXIMAS PÁGINAS VOCÊ TERÁ OS ENSINAMENTOS, DICAS E VAI PARTILHAR COM UM POUQUINHO DA EXPERIÊNCIA DE PESSOAS QUE, DE VÁRIAS FORMAS, TÊM COLABORADO PARA QUE A PUBLICAÇÃO DE QUADRINHOS NACIONAIS TENHA CADA VEZ MAIS QUALIDADE E SEJA VALORIZADA DA MANEIRA QUE MERECE. CONVIDAMOS ALGUMAS DESSAS PESSOAS QUE, COM POUCOS DESENHOS OU PALAVRAS, IRÃO DAR PEQUENOS TOQUES DE COMO O DESENHISTA E O ROTEIRISTA DE QUADRINHOS PODEM REALIZAR UM TRABALHO COMPETENTE E PROFISSIONAL. ABAIXO, UM BREVE RESUMO DA ATIVIDADE DESSES PROFISSIONAIS.

FLÁVIO COLIN

Colin é um dos maiores nomes dos quadrinhos nacionais de ontem e de hoje. Seu traço não é moderno, é inovador! Não tentem comparar seu estilo ao de ninguém. Mas podemos dizer que ele é tão importante para nós quanto Will Eisner para os quadrinhos americanos. Em atividade desde os anos 50, Colin continua produzindo as melhores obras da HQ nacional, como "O Boi das Aspas de Ouro", publicado pela Editora Escala.

MOZART COUTO

Mozart já publicou quadrinhos quase no mundo todo, o que lhe rendeu uma experiência que poucos têm. Assimilando os estilos e técnicas das diferentes escolas dos países onde publicou, ele se tornou um dos desenhistas mais completos de que se tem notícia. Atuando profissionalmente desde os anos 60, publicou hqs eróticas, de terror, aventura e ficção. Hoje seus trabalhos podem ser vistos — e lidos — regularmente na HQ-Revista do Quadrinho Brasileiro, da Editora Escala.

DARIO CHAVES

Pela Editora Vidente editou as revistas "Pau-Brasil" e "Nova Geração". Foi um dos fundadores da Gibiteca Henfil, em 1991. Participou da edição do álbum Brasilian Heavy Metal, publicada sob autorização da marca norte-americana, que teve a participação de mais de 70 autores de todo o país. Atualmente, através do Estúdio Opera Graphica, edita a HQ-Revista do Quadrinho Brasileiro.

ROGER CRUZ

Iniciou desenhando, para editoras brasileiras, quadrinhos eróticos e de sátiras de super-heróis. Seu grande salto se deu quando conseguiu adaptar-se ao estilo de quadrinhos de super-heróis e, por intermédio do Estúdio Art & Comics, passou a desenhar para diversas editoras — dentre elas, a Image e a Marvel, tornando-se um dos mais cultuados desenhistas do mercado americano em tempos recentes.

MÁRCIO NICOLOSI

Dizer que ele é um dos maiores artistas atuais em nosso país é redundante, uma vez que nesta edição só tem feras! Nicolosi passou por todos os grandes estúdios de animação de São Paulo, e se tornou um referencial de qualidade para esse mercado. Autor dos quadrinhos de "Fetichast", vem há alguns anos atuando com direção, roteiro e planejamento de desenhos animados no Estúdio Maurício de Sousa.

JOTAPÊ

Colecionador, tradutor, editor... uma figura importante para o cenário de quadrinhos de super-heróis em nosso país. Trabalhou na Editora Abril, onde definiu toda a cronologia dos heróis Marvel/DC. Foi um dos criadores do Estúdio Art & Comics e hoje é editor da Via Lettera Editora, além de coordenar os trabalhos da Fábrica de Quadrinhos — o grupo formado por Cariello, Roger Cruz, Vilela e Marcelo Campos.

MAXX

Atualmente atuando como ilustrador na Folha de S. Paulo e Diário Lance, Maxx já participou das revistas Showmix, Top Comics e Cyber Comix. Tem um projeto em andamento de um filme longa-metragem que utiliza técnicas de animação de bonecos de massa de modelar. Colabora também para as revistas Sexy e Caros Amigos. É criador da personagem Betty Grupy e da exposição Pocket Women.

JÚLIO SHIMAMOTO

Conhecido como um dos mestres dos quadrinhos de terror, Shima na verdade é um samurai que, ao invés das batalhas, preferiu a pacífica carreira dos quadrinhos. Seu nome — ao lado do de Flávio Colin, Miguel Penteado, Eugênio Colonese, Gedeone Malagola e tantos outros — está para sempre marcado na História dos quadrinhos no Brasil. Se você pensa que Frank Miller é um gênio, fique sabendo que Shima fazia tudo o que Miller faz hoje — e ainda melhor — já nos anos 60!!

PATRÍCIA VILLALBA

Uma das grandes incentivadoras dos quadrinhos nacionais, ela não tem nó na língua quando precisa criticar severamente um trabalho que não tem qualidade. Repórter do suplemento Zap!, do jornal O Estado de S.Paulo, conhece como poucos o público de quadrinhos, que é se não o mesmo, é muito parecido com o do suplemento para o qual escreve.

QUADRINHOS de TERROR

DURANTE MUITOS ANOS ESCREVI E DESENHEI HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE TERROR. VOU ESCREVER AQUI O QUE GOSTO DE FAZER NESSAS HQ'S E O QUE PENSO QUE FUNCIONA LEGAL.

GOSTO DE TRABALHAR COM LUZ E SOMBRA DE FORMA BEM ELABORADA. TANTO AS FIGURAS, COMO O AMBIENTE DEVEM SER MUITO BEM CUIDADOS NESSE SENTIDO. ISSO É UM DOS PONTOS ALTOS DE UM BOM DESENHO DE DRAMA, SUSPENSE E TERROR.

É ATRAVÉS DA TÉCNICA ELABORADA DA LUZ E SOMBRA, E USANDO MUITO OS CONTRASTES CAUSADOS POR ELA, QUE CONSEGUIMOS ÓTIMOS EFEITOS DRAMÁTICOS COMO NOS DAS CENAS ONDE APARECEM FIGURAS EM SILUETAS, OU DESENHADAS DE FORMA A FICAREM INDEFINIDAS. ISSO CRIA TENSÃO, EXPECTATIVA. GOSTO DAS SEQUÊNCIAS DRAMÁTICAS (COMO AS DA PÁG A ESQ.). GOSTO DE CRIAR CARRANCAS HORRÍVEIS (COMO NO DESENHO DO ALTO, À DIREITA.). MULHERES LINDAS E SENSUAIS QUE TRANSFORMAM-SE EM MONSTROS TAMBÉM DÃO UM CERTO CHARME À UMA HQ DE TERROR.

É CLARO QUE CENÁRIOS SOMBRIOS, ENVOLTOS EM BRUMAS, OU SOB CHUVA, SÃO INDISPENSÁVEIS. AS PAISAGENS INCOMUNS SÃO INTERESSANTES, MAS QUALQUER CENÁRIO PODE SER TORNAR DRAMÁTICO COM UM BOM TOQUE DE SOMBRAS A MAIS E DISTORÇÕES NA PERSPECTIVA. GOSTO DE EXPLORAR IMAGENS DE CASARÕES, RUÍNAS, ANTIGOS TEMPLOS, CABANAS ABANDONADAS NUMA FLORESTA DENSA E CIDADES ENVOLTAS NUMA NOITE GELADA E POUCO ILUMINADA.

ANIMAIS COMO CÃES NEGROS, GATOS E MORCEGOS ESTÃO PRESENTES EM MINHAS HQ'S. GÁRGULAS E OUTROS SERES TAMBÉM TÊM SEU PAPEL. CRIANÇAS ESTRANHAS, MISTERIOSAS E PERIGOSAS, PORÉM COM APARÊNCIA BELA E FRÁGIL SÃO OUTROS ELEMENTOS COM OS QUAIS GOSTO DE TRABALHAR. ENFIM, TUDO DEVE SEGUIR UMA SEQÜÊNCIA DE CRESCENTE SUSPENSE ATÉ ALCANÇAR UM ESTADO DE TERROR E UM INCONTROLÁVEL HORROR NA CONDUÇÃO DO TEXTO E DAS CENAS, ATÉ QUE AS COISAS SEJAM RESOLVIDAS... OU NÃO!

PENSO QUE, USANDO ESSES RECURSOS, FIZ MINHAS HQ'S DE TERROR FICAREM INTERESSANTES.

QUANTO AO MATERIAL USADO, SÃO: PAPEL (CANSON) P/ DESENHO; PINCÉIS DE PÊLOS DE MARTA-VERMELHA OU MARTA-KOLINSKI; LÁPIS 3B OU 4B E MUITOS VIDROS DE NANQUIM PRETO ALÉM DE PENAS E CANETAS NANQUIM PARA OS DETALHES E ACABAMENTO FINAL.

MOZART
OUTO 98

SOMBRAS do SHIMA

(LUCAS NAÍTA)

APÓS AS FALÊNCIAS DA VECCHI E DA GRAFIPAR, SHIMA RETORNOU À PUBLICIDADE FULLTIME, TENDO RARÍSSIMO CONTATO COM OS QUADRINHOS, A NÃO SER ALGUMAS APARIÇÕES EM "MESTRES DO TERROR" E "CALAFRIO" DE R. ZALLA OU EM ALGUNS FANZINES. EXILADO PRATICAMENTE POR MAIS DE DEZ ANOS, NÃO PARTICIPOU DO CLUBE DOS BRASUCAS QUE DESENHAVAM PRO EXTERIOR.

LN:- POR QUE?

SHIMA: - SEREI SINCERO. NO CASO DA EUROPA, A "COMMU" QUE ME AGENCIAVA NÃO ACHOU EDITORAS INTERESSADAS NO MEU TRABALHO. JÁ NO CASO DOS EUA, SOFRI UM INCIDENTE LAMENTÁVEL E CARO: O EXTRAVIO DE DUZENTAS PÁGINAS DOS MEUS MELHORES TRABALHOS QUE ART COMICS DESPACHARA PARA OS STATES. RESSARCIRAM-ME POR MENOS DE 20 CENTS/PÁGINA APÓS LONGA E CANSATIVA NEGOCIAÇÃO. FIQUEI TRAUMATIZADO E NÃO FIZ MAIS TENTATIVAS.

LN:- CHATO.

SHIMA:- CHATO É APELIDO. MAS JÁ SUPEREI, É PASSADO.

LN:- TENHO VISTO QUE RETORNAS AO HQ COM TESÃO RENOVADO. REESTREOU NUM LANÇAMENTO DA EDIOURO, DEPOIS NAS "HORROR SHOW", "METAL PESADO", "FÊMEAS FEROZES" E, TÔ SABENDO, FEZ A GRAPHIC NOVEL "SOMBRAS" QUE VAI PINTAR PELA ESCALA, CERTO?

SHIMA:- NA MOSCA. DISSERAM-ME QUE SAI COM INTRODUÇÕES DO GRANDE MOZART COUTO E LAUDO, GRANDE TALENTO EMERGENTE.

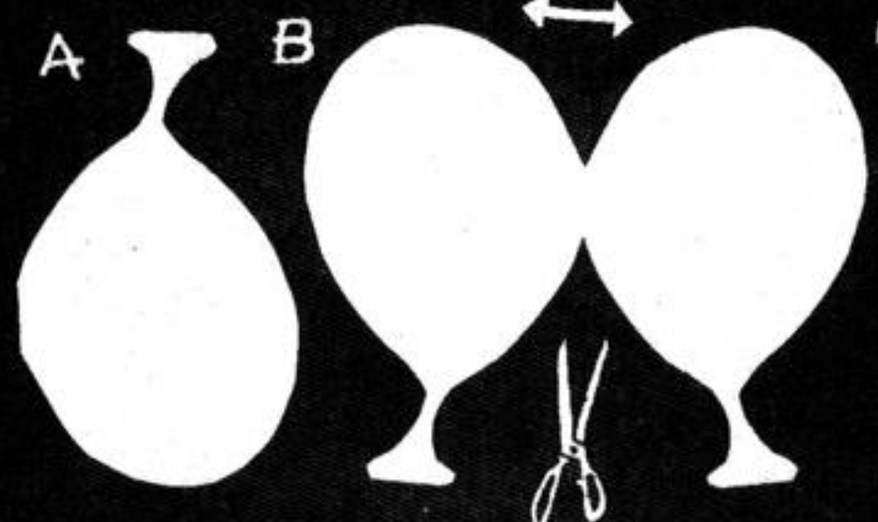
LN:- PRÁ ENCERRAR, QUE PAPO É ESSE DE QUE ESTÁ DESENHANDO SOBRE PAPEL PRETO OU SOBRE BEXIGAS PARA DISTORCER DESENHOS?

SHIMA:- RÁ, RÁ, RÁ!... INVERTI MEU PROCESSO TRADICIONAL PORQUE TAVA "CHEIO" DO MEU ESTILO FÁCIL.

LN:- ?! ISSO EM MIÚDOS...

DICAS TECNICAS

SHIMA:-ESBOÇO SOBRE FUNDO PRETO E PASSO TINTA BRANCA, O DESENHO VAI SURGINDO COMO NA REVELAÇÃO FOTOGRÁFICA. O RESULTADO É VIGOROSO, COM ASPECTO DE XILO.



PARA DISTORÇÕES UTILIZO BEXIGA... POR SER BARATO, PRÁTICO, RÁPIDO E LAVÁVEL.

JÁ O MICROCOMPUTADOR, TEM TECLADO, MONITOR, TORRE, MOUSE, PROGRAMA (SOFTWARE), SCANER E IMPRESSORA E CUSTA MUITO MAIS QUE O MELHOR UÍSQUE, NÉ.

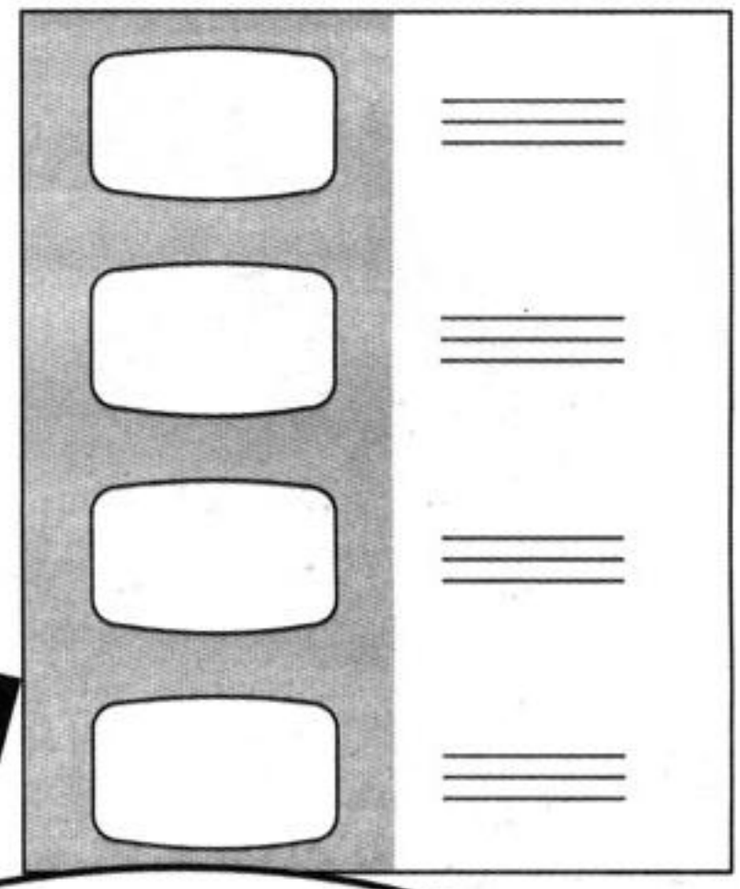
LN:- FALOOU, SHIMA.

STORY-BOARD POR MAXX FIGUEIREDO

A LINGUAGEM SIMPLES E DIRETA QUE O STORY TRAZ, REMETE À INTERIORIZAÇÃO DE QUEM LÊ OU VÊ. SUA LEITURA É DE CEM POR CENTO, PÔSTO QUE É UMA IMAGEM. O STORY INFORMA MAIS, EM MENOS TEMPO. AO SE ABRIR UMA PÁGINA DE JORNAL, QUANDO AVISTAMOS UM STORY, NÃO RESTAM DÚVIDAS; ASSIM FUNCIONA COM OS QUADRINHOS OU TIRAS, QUE SÃO OS MAIS LIDOS.

EXISTEM VÁRIOS MODOS DE SE APLICAR O STORY:

JORNALÍSTICO; POUCAS CENAS, CLARO E OBJETIVO, SEM FIRULAS. NESSE CASO, A PRECIOSIDADE DE DETALHES É O QUE VALE.



TV/VIDEO; AS CENAS SÃO ACOMPANHADAS DOS DIÁLOGOS CORRESPONDENTES, OS QUAIS SE MANTÉEM A A DIREITA.

PUBLICITÁRIO; ESTE É O MODELO BÁSICO, MAS DEPENDENDO DA PROPOSTA PODE ATÉ ASSUMIR UMA DIAGRAMAÇÃO DE QUADRINHOS

STORY-BOARD

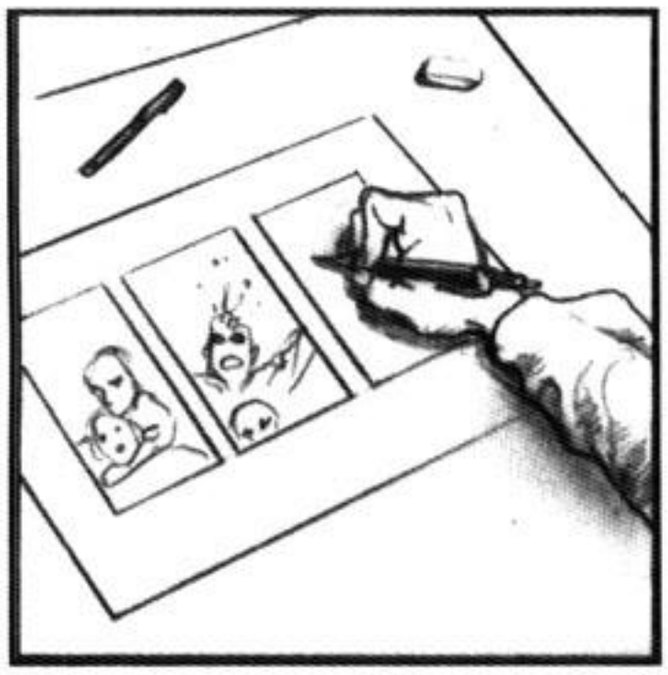
O **STORY-BOARD**, JÁ DIZ TUDO, HISTÓRIA NA PRANCHA, OU NO PAPEL. AO CONTRÁRIO DO **"SHOOTING BOARD"**, QUE QUER DIZER "ATIRANDO", OU SIMPLESMENTE "TIRO". NA LINGUAGEM DE CINEMA, "TIRO" É O ÂNGULO DA CÂMERA. NUM **"SHOOTING-BOARD"**, A HISTÓRIA É O DE MENOS, O IMPORTANTE SÃO OS "TIROS" TAKES OU PLANOS DA FILMAGEM. EX: VIDEO-CLIP, INSTITUCIONAIS, COMERCIAIS DE CARRO.

STORY DE UM STORY NO JORNAL:

1 MAXX M. M. FIGUEIREDO, ESTAVA EM SUA CASA QUANDO SEU BIP TOCA. ERA O JORNAL O CHAMANDO, POIS HAVIA ACONTECIDO UM ACIDENTE.

2 SEM DEMORA, MAXX LIGA PARA O JORNAL HAVIISANDO QUE ESTÁ A CAMINHO.

3 JÁ NA REDAÇÃO, AGUARDA O TEXTO EXPLICATIVO DO OCORRIDO, ELE AGUARDA MUITO POIS, O CHAMARAM MUITO CEDO. NISSO CONTA PIADAS.



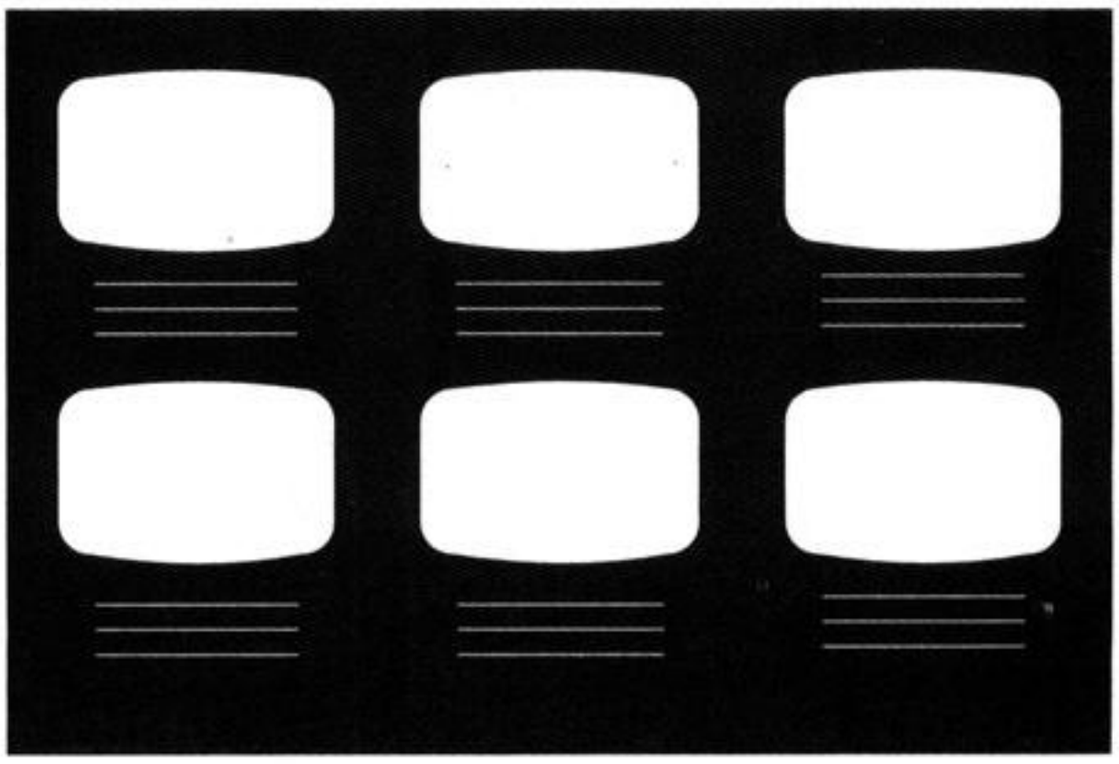
4 LIDO O TEXTO, MAXX TIRA DÚVIDAS QUANTO AOS DETALHES COM O REPÓRTER, ESCOLHE AS CENAS MAIS FORTES E PROCURA ÂNGULOS CLAROS E OBJETIVOS.

5 AGUARDA MAIS UM POUCO, POIS APESAR DA REDAÇÃO TER 3 G3, FORA OS NOVE MACS, AINDA SE DISPUTA COMPUTADOR. NISSO CONTA PIADAS.

6 POR FIM, ESCANEIA, COLORE, MONTA NO CHASSI COM O TEXTO E EXPORTA PARA A PAGINADORA QUE IRÁ DIAGRAMÁ-LO NO JORNAL. DESPEDE-SE DE TODOS ,E VAI EMBORA.

PARA SER UM BOM DESENHISTA DE STORY-BOARD, É PRECISO:

- SER CRIATIVO NOS PLANOS
- PASSAR A INFORMAÇÃO CLARA
- MANTER A LÓGICA
- EVITAR PLANOS ULTRA FECHADOS QUE SE TORNEM. ILEGÍVEIS
- SER SIMPÁTICO



SABEMOS OU NÃO ESCREVER ROTEIROS??

Por Jotapê

Rola por aí o mito que de que brasileiro não sabe escrever roteiros de histórias em quadrinhos. Pura balela. Mas não dá outra. A todo momento, vemos experts de última hora recitando, a torto e a direito, a velha ladainha. Muita gente, de tanto ouvir esse papo furado, acaba acreditando nele e passa a reproduzi-lo como se fosse a palavra de Odin. No entanto, o número de publicações de quadrinhos no Brasil é bastante pequeno. Com essa amostragem reduzida não se pode afirmar coisa alguma sobre gibi, muito menos se sabemos ou não escrever roteiros.Além do mais, e é para levar isso a sério, temos de ignorar toda a nossa extensa tradição de quadrinhos infantis, ou seja, fazer vista grossa para a Turma da Mônica, as centenas de histórias nacionais da Disney, A Turma do Pererê e um sem número de títulos para crianças de 8 a 80 anos. Ainda vamos ter de fechar os olhos para as HQs de humor e as tiras de jornais que alegram o dia a dia de muitos leitores. Nosso próprio passado desmente essa lorota. As HQs de terror dos anos 50 e 60 estavam à altura do melhor que se editava nos Estados Unidos. A Vecchi e a Grafi-par foram editoras que viveram pro-líficos anos às custas de roteiros brasileiros.

Mesmo assim, apesar de todos esses exemplos, ainda tem gente que insiste que não sabemos escrever roteiros. Então, como se explica que apenas quadrinhos padeçam desse mal? Em publicidade, temos roteiristas de mão cheia, premiados aqui e no exterior. Na televisão, parece até brincadeira: um desfile de artesãos da palavra capazes de tourear, durante meses, o IBOPE das novelas. Do teatro, nem se fale. A lista é enorme. É forçar demais a barra querer crer que só os quadrinhos sejam terra de cegos.

Acontece que, no Brasil, são muito poucas as HQs nacionais em bancas e, se comparadas à enxurrada de material estrangeiro, elas praticamente inexistem. A variedade do que vem da Europa e principalmente dos Estados Unidos é uma covardia. E não é preciso ser Reed Richards pra saber que, quanto maior a *quantidade*, tanto maior a chance de haver qualidade. Nos Estados Unidos e no Japão publicam-se, por mês, milhares de páginas de quadrinhos. Aqui, na nossa terrinha, as páginas brasileiras mal somam reles centenas. É o dilema dos jogos olímpicos. Por que sempre as mesmas potências levam o ouro e a prata para casa? Porque há Mais atletas dessas nacionalidades competindo, Pedro Bó! O Brasil manda um ou outro gato pingado pra disputa. É questão de estatística. Nossas chances são numericamente menores.

> "PARA UM BOM ROTEIRO, NÃO BASTA APENAS TER UMA IDÉIA E SAIR ESCREVENDO. É PRECISO A FIGURA DO EDITOR. AFINAL, POR QUE A COISA DÁ CERTO COM A TURMA DA MÔNICA OU COM O ZÉ CARIOCA?"

Para fundamentar suas idéias, os detratores do roteiro nacional também vivem apelando. Primeiro ignoram os exemplos acima. Em seguida, valem-se de uma ou outra publicação mal feita que chega às bancas e, sem perder tempo, correm a proclamar seu ideário. Comparam um título brasileiro ou dois feitos nas mais precárias condições às centenas de publicações estrangeiras lançadas aqui e no exterior. É ou não covardia?

Se, como estou dizendo, o roteiro brasileiro não está atavicamente condenado a ser ruim, por que, então, não vemos mais exemplos de boas HQs tupiniquins? É simples. Os bons roteiristas de quadrinhos não estão escrevendo quadrinhos! Eles estão em outras áreas, outras paragens que dão mais retorno financeiro e profissional ou, ao menos, satisfação artística e reconhecimento. Não adianta tapar o sol com a peneira. No Brasil, quadrinhos paga pouco e não dá o reconhecimento merecido. Infelizmente, ainda hoje, o profissional de quadrinhos tem de explicar ou defender a arte que escolheu. Eu nunca vi dramaturgo ou ator tendo de justificar que Teatro é bom, entretém e "enriquece os seres

humanos enquanto pessoas", mas já perdi a conta dos excelentes profissionais ou estudiosos de HQ que tiveram de passar horas explicando que os quadrinhos têm potencial e o escambáu...

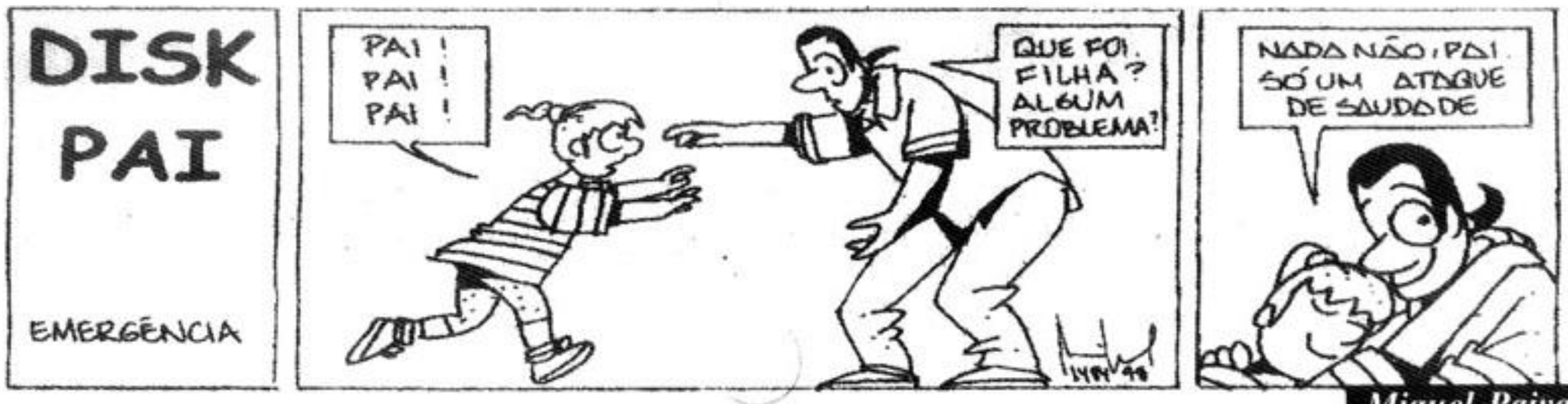
É claro que as razões para o mirrado desempenho dos brasileiros não se esgotam com a falta de dinheiro ou reconhecimento. Para um bom roteiro, não basta apenas ter uma idéia e sair escrevendo. É preciso a figura do editor.

Afinal, por que a coisa dá certo com a Turma da Mônica ou com o Zé Carioca? Nesses dois exemplos, há (ou havia) uma linha editorial garantida pelo editor, um cara com quem o roteirista pode dialogar, alguém que modera o que está sendo escrito e que manda reescrever o que não está bom. Foi assim nos tempos das HQs de terror na Vecchi, na Grafipar, na Turma do Pererê, na Interquadrinhos, na Circo e onde mais se produziram bons quadrinhos brasileiros. Os detratores — "detratores" mesmo, porque crítico de verdade sabe o que está dizendo — escondem-se atrás de publicações menores e de vida curta, que mal desenvolveram linha editorial própria e tiveram de se valer do chamado "material de gaveta". Pra quem não sabe, essas são histórias que o quadrinhista produziu sozinho, sem que ninguém pedisse, por puro tesão, ou então que foram encomendadas e não publicadas. Seja como for, não passaram pelo crivo de ninguém, foram trabalhos solitários, apreciados apenas pela mamãe e pelo papai, e às vezes por aquele primo chato. O que im-porta é que nunca chegaram à mão de alguém que dissesse "Isso está bom, isso não, muda aquilo." E, se chegaram, foi tarde demais. Ninguém palpitou durante as etapas de produção. As histórias já estavam prontas quando caíram no colo de editores apressados em fechar a revista e haviam se tornado objetos de veneração dos próprios criadores, aquele amor exagerado de mãe de filho único.

Há ainda outro fato agravante. O fato de não haver uma produção constante de material nacional impede que as editoras desenvolvam métodos e critérios para avaliação de novos projetos. Toda vez que resolvem lançar quadrinhos nacionais, eles têm de inventar a roda de novo. Não há experiência prévia, ou então ela está perdida nas malhas do tempo. Em geral, o editor brasileiro não tem tempo para avaliar roteiros e propostas de quadrinhos. Suas prioridades são outras. Ou seja, publicações de retorno financeiro mais garantido. Via de regra, não é o caso dos gibis.

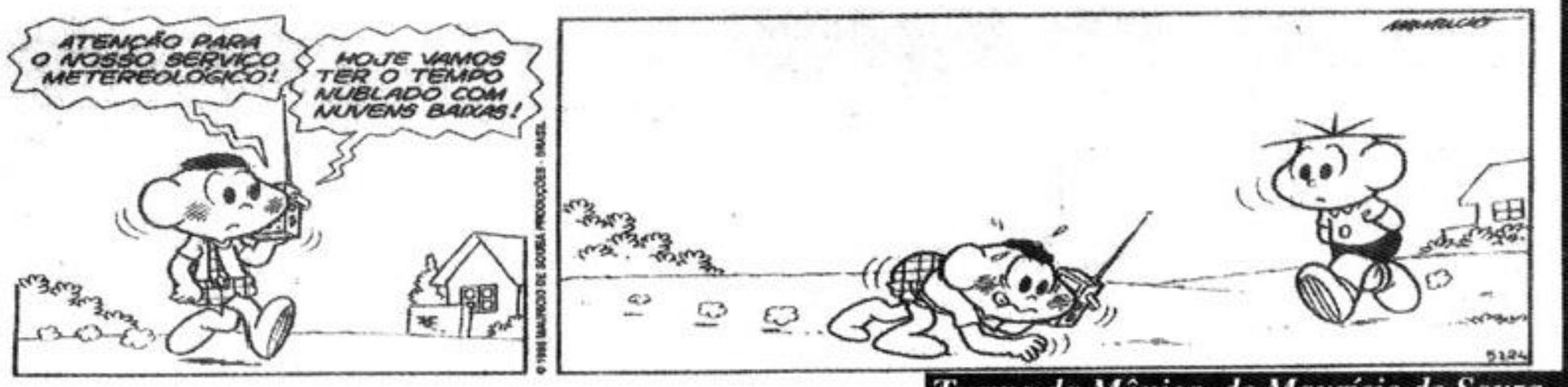
Desatar o nó que amarra os roteiros brasileiros depende de uma solução para o mercado de HQs nacionais. Não olhem pra mim. Eu não sei qual é. Tenho cá meus palpites, mas como todo mundo, estou mais perdido do que azeitona em boca de banguela.

Só sei de uma coisa: *não se pode culpar a falta de bons roteiristas!*



Miguel Paiva

As Cobras, de Luís Fernando Veríssimo



Turma da Mônica, de Maurício de Souza

AS TIRAS DE HUMOR SÃO APENAS ALGUMAS DAS VÁRIAS PROVAS DE QUE OS ROTEIROS DE BRASILEIROS NÃO FICAM ATRÁS DOS DE ARTISTAS DE OUTROS PAÍSES.

QUADRO A QUADRO

POR MÁRCIO NICOLOSI

...POIS É MANO! A GENTE APRENDE AS MANHA DI DESENHA LEGAL I TUDO... MAS... E DEPOIS?...
...SEI LÁ! EU POR EXEMPLO ACHO MUITO LEGAL AQUELES DESENHO QUE SE MEXE NA TV!
...SE É "DESENHO ANIMADO" QUE VOCÊ QUE DIZÊ, INTÃO. É MELHOR FALÁ CÓ MANO ALI Ó!

...Ô MANINHO?
HUM...?
POSSO TI FAZÊ UMA PERGUNTA?
PODE!
...VOCÊ É UM DESENHISTA, NÃO É?
...SOU!
INTÃO VOCÊ DEVE DI SABÊ TUDO DI DESENHO...
HMM... SERIA BOM SABER.
...INTÃO TAMO IGUAL!
...SENDO ASSIM TEM CHANCE D'EU FAZÊ DESENHO ANIMADO QUI NEM VOCÊ?

DEPENDE DE VOCÊ,... ANIMAÇÃO É UM CAMPO MUITO BOM PARA DESENHISTAS APLICAREM TODOS SEUS CONHECIMENTOS DE DESENHO, ANATOMIA,... PERSPECTIVA COMPOSIÇÃO...
...MAS EU GOSTO DE DESENHÁ UNS BICHO DESSE JEITO...
E EU, GOSTO DI FAZÊ SÓ HERÓI DI MÚSCULO...

NÃO IMPORTA MUITO O ESTILO QUE VOCÊ GOSTE MAIS, UM ANIMADOR É UM DESENHISTA MUITO VERSÁTIL, NA VERDADE DESENHO ANIMADO SE FAZ COM QUALQUER TIPO DE DESENHO

QUARQUÉ UM?

CLARO!

HÁ PRODUTORAS DE DESENHO ANIMADO QUE TRABALHAM COM UM ESTILO MUITO ESPECÍFICO E OUTRAS COM VÁRIOS ESTILOS E BEM DIFERENCIADOS!!

ESTILO MAIS "CARTUM"...

OU MAIS "REALISTA"!

HÁ DIFERENTES TÉCNICAS PRA SE FAZER ANIMAÇÃO MAS SE VOCÊ ESCOLHER A "TRADICIONAL", ISTO É, "FIGURAS DESENHADAS NO PAPEL,"...

EU POSSO COM CERTEZA ABSOLUTA AFIRMAR UMA COISA:

QUANTO MAIOR FOR O SEU CONHECIMENTO DE DESENHO DE ANATOMIA (DE GENTE OU DE BICHO)... MAIS FÁCIL SERÁ PRA VOCÊ, ENTENDER E REPRODUZIR ESTRUTURAS DE PERSONAGENS QUE SERÃO ANIMADOS... SUAS PROPORÇÕES SUAS EXPRESSÕES E CONSEQUENTEMENTE SEUS MOVIMENTOS!

RESUMINDO:
UM BOM DESENHO É SEMPRE A BASE DE TUDO!

...PORTANTO SEMPRE QUE POSSÍVEL ESTUDE MODELOS VIVOS
ASSISTA TUDO QUANTO É FILME DE ANIMAÇÃO (CINEMA, VIDEO OU TV)
PROCURE ESTUDAR OS MOVIMENTOS DOS PERSONAGENS QUADRO A QUADRO NO "SLOW MOTION" DO VÍDEO. SE PINTAR PALESTRA DE ALGUM PROFISSIONAL DA ÁREA, VÁ!!... O NEGÓCIO É SE VIRAR, POIS ENQUANTO ESCOLAS ESPECIALIZADAS NÃO SURGIREM, O APRENDIZADO SE DÁ NA PRÁTICA,... SEJA EM CASA OU NOS PRÓPRIOS ESTÚDIOS QUE PRODUZEM DESENHOS ANIMADOS E NO FINAL DE TUDO VOCÊ IRÁ DESCOBRIR QUE ESTAS FIGURINHAS AÍ AO LADO POSSUEM MUITO MAIS COISAS EM COMUM DO QUE VOCÊ PODERIA IMAGINAR!

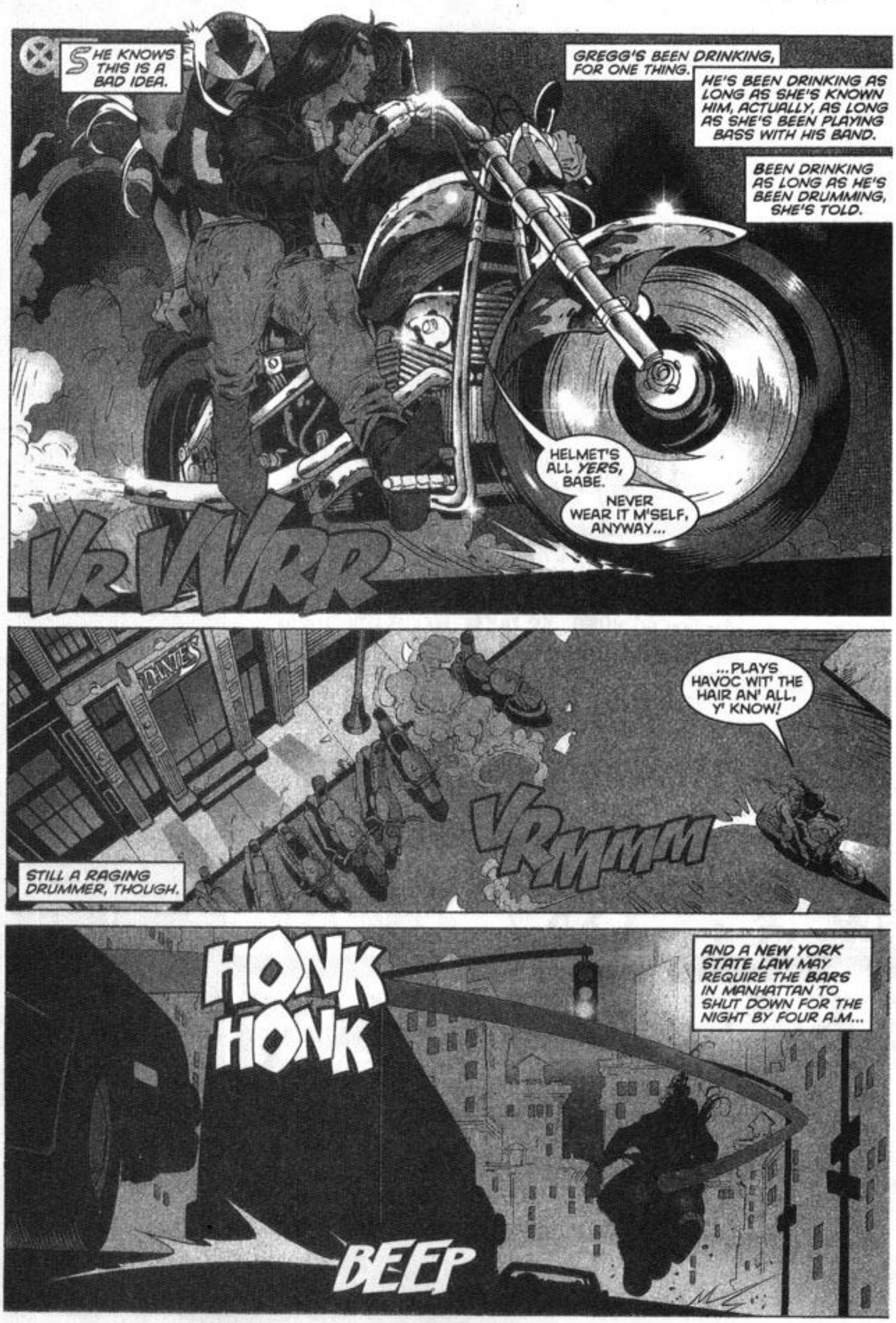
P.S.
ESSE CARA MI DEXÔ MEIO CONFUSO MANO!

...QUANDO A GENTE TIVÉ QUI FAZÉ MEXÊ OS DESENHO A GENTE VAI ENTENDÊ ESSA... PARÁBOLA!

MARCIO LICHTOSI 98

Não precisa ser herói pra fazer um gibi de SUPER-HERÓI! Por ROGER CRUZ

Quando se desenha uma história em quadrinhos, o artista está transportando pro papel seu conhecimento em *anatomia*, *perspectiva*, *proporção*, *técnicas de finalização*, *colorização* etc. É indispensável o domínio desses temas a qualquer um que pretenda trabalhar como desenhista no mercado americano. E não me venham citar maus desenhistas dizendo: "Ah, mas aquele tal desenha mal pra caramba, e ainda assim faz tal revista." Sem essa! Não se nivelem por baixo, mesmo por que ele pode desenhar mal e ter uma narrativa (ou seja, o jeito de contar a história através das imagens) tão boa que compensa suas deficiências. Mas pensem comigo: num mercado tão competitivo, só desenhar ou só narrar bem não vai ajudar muito, não é mesmo? Bom, já que temos pouco tempo — quero dizer *espaço* — vamos às páginas...


SHE KNOWS THIS IS A BAD IDEA.
GREGG'S BEEN DRINKING, FOR ONE THING.
HE'S BEEN DRINKING AS LONG AS SHE'S KNOWN HIM, ACTUALLY, AS LONG AS SHE'S BEEN PLAYING BASS WITH HIS BAND.
BEEN DRINKING AS LONG AS HE'S BEEN DRUMMING, SHE'S TOLD.
HELMET'S ALL YERS, BABE.
NEVER WEAR IT M'SELF, ANYWAY...
VRVRR
DINER
...PLAYS HAVOC WIT' THE HAIR AN' ALL, Y' KNOW!
VRMMM
STILL A RAGING DRUMMER, THOUGH.
HONK HONK
AND A NEW YORK STATE LAW MAY REQUIRE THE BARS IN MANHATTAN TO SHUT DOWN FOR THE NIGHT BY FOUR A.M...
BEEP

X-Man nº 34, página 2

***Ação*:** homem desce do táxi; táxi se afasta rapidamente enquanto moto vem em sentido contrário; táxi e moto desviam; táxi bate em poste; moto arrebenta vidraça.

Essa não é uma *situação típica* nas revistas de super-heróis. Pelo menos não é a que chama mais a atenção da maioria dos leitores. Mas são essas as seqüências que mais exigem do artista. Eu optei por *tiras horizontais* e de tamanhos relativamente parecidos, indicando que o *tempo* entre uma cena e outra é *quase o mesmo*. É importante localizar *de forma coerente* tudo que compõe a cena. No quadro 2 o carro está do lado esquerdo do quadro e a moto no canto direito. Mudando a câmera, o carro desvia e vai em direção do lado oposto da rua, batendo no poste. A moto derrapa e bate na calçada onde o passageiro do táxi desembarcou e voa em direção à vitrine. Nesses casos, tento visualizar a cena como se vista de um helicóptero, porque isso facilita a inversão da *câmera* (o ponto de observação do leitor) e a compreensão da seqüência. Trabalhei com referências fotográficas de táxi, postes e vitrines de lojas enviadas pelo meu editor. Afinal, Nova Iorque deve se parecer com a Nova Iorque em seus mínimos detalhes.

Página 3

Nessa página procurei deixar claro que Nate (o protagonista da revista *X-Men*) está sendo muito influenciado pelas suas atuais amizades, as *Headbangers* (personagens que criei especialmente para este título). Camiseta da banda Pixies, fivela do MC5, calça justa, luvas de couro sem dedos e botas. Ou seja, uma espécie de *Jon Bon Jovi* com superpoderes, um pop star irresistível. Considerando o fato de que o título faz grande sucesso junto ao público feminino, nada mais coerente do que dar ao garoto um pouquinho de rebeldia num corpinho de Apolo, certo? Acho ótima a possibilidade de estimular um crescente interesse das mulheres na leitura de quadrinhos. Seria ótimo ver mulheres em convenções e lojas de quadrinhos, não concordam?

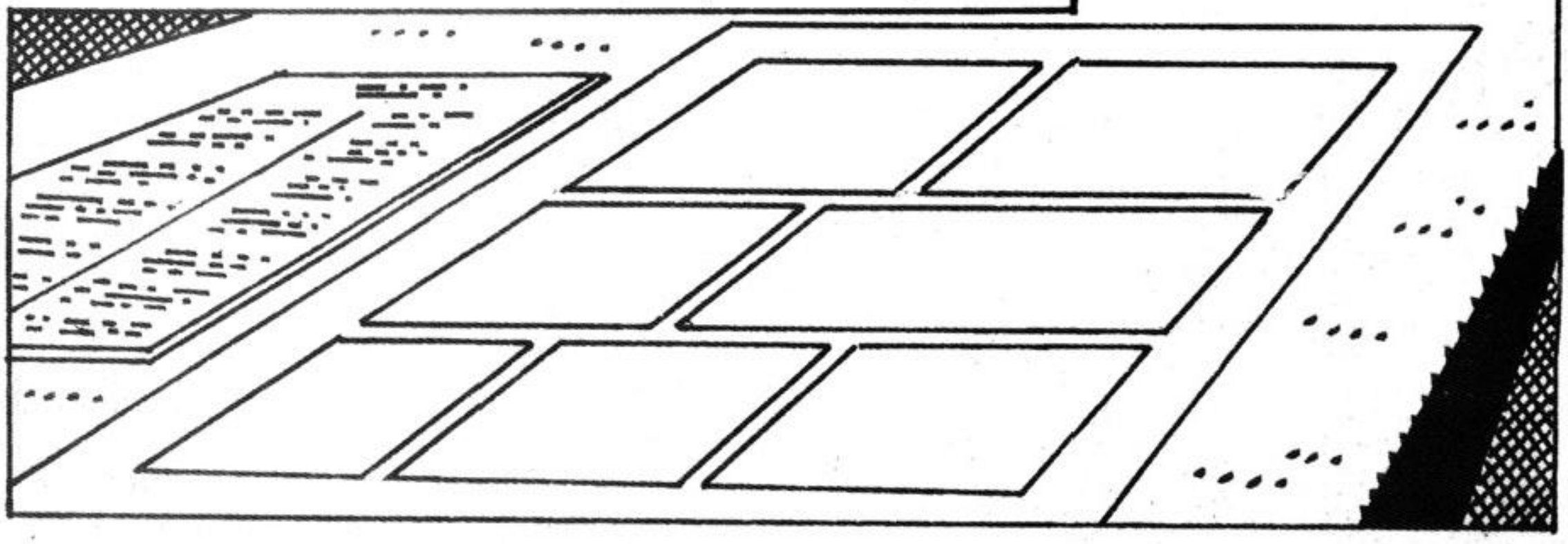
...BUT NOT THE BAR-HOPPERS.
THANKS, BUD!
TIP LIKE THIS IS GONNA MAKE FOR A LOT MERRIER CHRISTMAS 'ROUND THE BRANNIGAN TREE, BELIEVE ME!
'TWEEN THE NEW GRANDKIDS I WAS TELLIN' Y' 'BOUT -- THE SECOND SET O' TWINS, REMEMBER - AN'...
BRAZILIAN food
YES, YES.
YOU MAY LEAVE.
NOW.
WE'LL HIT THE AFTER-HOURS JOINT UP ON ST. MARK'S FIRST, THEN SWING OVER TO --
Fabrica de Quadrinhos
VRRR
W-WHOA!
NON 543
SKREEEL
KROOM!
HANG ON,
SKRASH

Voltando ao desenho: reparem que a disposição das figuras foi planejada de forma que Nate tivesse total destaque na cena. A inclinação da câmera tira a monotonia e cria uma composição interessante, possibilitando a colocação de figuras em primeiro plano e nas laterais. Não trabalhei o fundo com muitos detalhes para que tivéssemos como foco Nate e seus fãs. É isso aí!

Todos esses conhecimentos são importantes, fundamentais na produção de uma HQ, e eles não surgem do nada como num passe de mágica. Deve ser lapidado, aperfeiçoado e nunca se dê por contente dizendo: "Ah, com o que eu já aprendi, sou melhor que tal desenhista." Não se aprende tudo nem mesmo em três vidas dedicadas ao desenho. Posso afirmar isso na condição de principiante, comparado aos nossos grandes mestres das HQs nacionais e internacionais.

O MESTRE COLIN

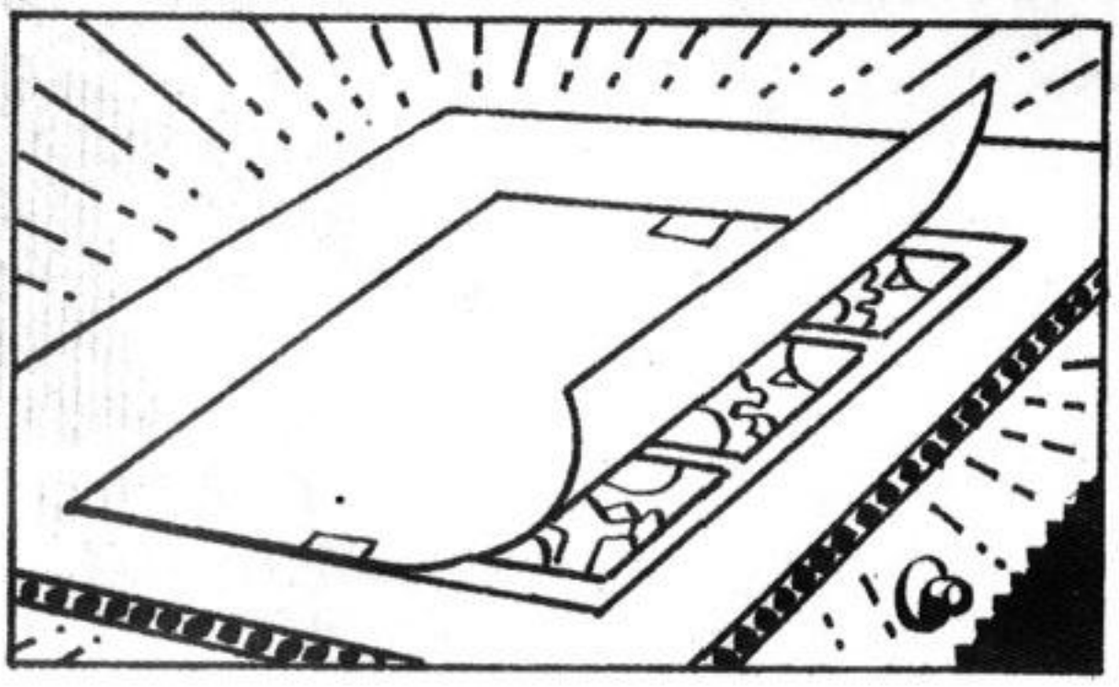
LIDO (AS VEZES RELIDO) O ROTEIRO, FAÇO A QUADRINIZAÇÃO DA PÁGINA CONFORME O GABARITO (TAMANHO) FORNECIDO PELA EDITORA À QUAL SE DESTINA O TRABALHO. NORMALMENTE AMPLIO O GABARITO NA PROPORÇÃO DE ATÉ 1/2 VEZ.



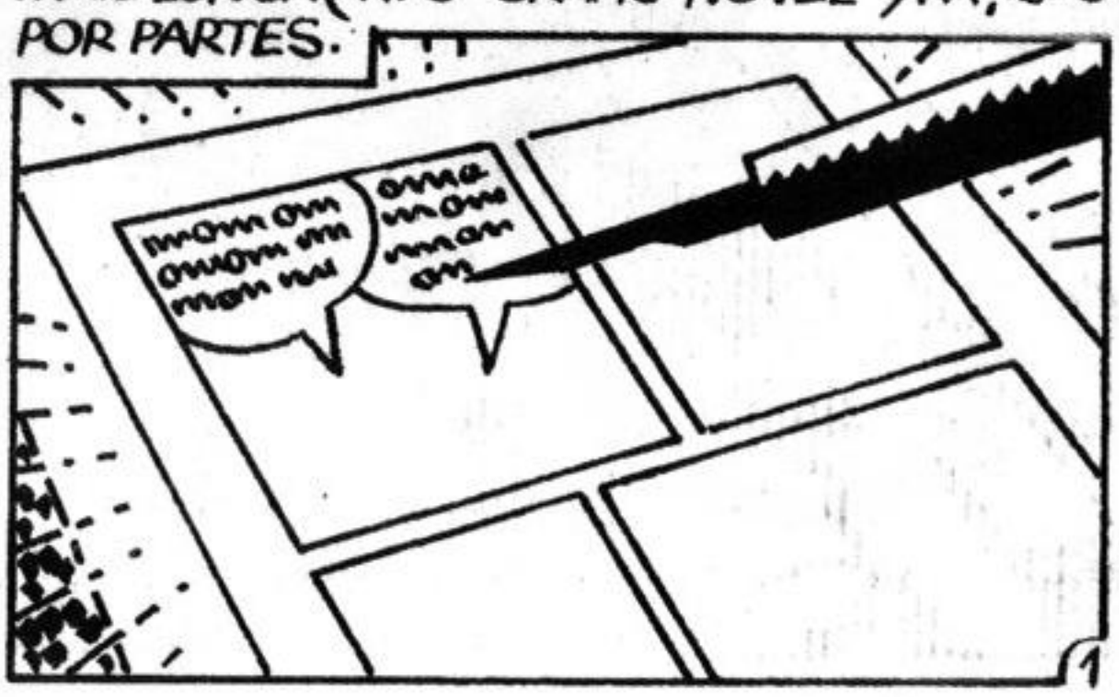
FEITA A QUADRINIZAÇÃO (A LÁPIS), COLOCO OS BALÕES CALCULANDO O VOLUME DO TEXTO DE CADA UM, PARA SABER COM EXATIDÃO O ESPAÇO QUE RESTA PARA O DESENHO.

COMEÇO, ENTÃO, A ESBOÇAR (A LÁPIS) OS QUADRINHOS, PÁGINA A PÁGINA, ATÉ O FINAL DA HISTÓRIA.

TERMINADA A FASE DO ESBOÇO, SUPERPONHO À PÁGINA, PRENDENDO COM FITA GOMADA, UMA OUTRA FOLHA DE PAPEL EM BRANCO, E COLOCO AMBAS SOBRE UMA MESA-DE-LUZ PARA OBTER A NECESSÁRIA TRANSPARÊNCIA.



INICIO, ENTÃO, O LETREIRAMENTO DEFINITIVO A NANQUIM DOS BALÕES E TÍTULO, SE HOUVER. SE A HISTÓRIA FOR CURTA, OU ATÉ DE 10 OU 12 PÁGINAS, LETREIRO TODA ELA. SE FOR MAIS LONGA (TIPO "GRAFIC-NOVEL") FAÇO-O POR PARTES.



Editando Quadrinhos...

por Dario Chaves

Uma das atividades que recebe pouca atenção na hora de se falar de quadrinhos é a EDIÇÃO. Mas o que significa *editar* uma revista? Usualmente, editar virou sinônimo de *cortar*. Ou seja o editor corta (tira fora) a parte que não interessa ao conjunto de um produto editorial, seja livro, revista, ou jornal.

Mas editar tem um significado mais amplo. É principalmente *coordenar a produção* — no caso, de uma revista em quadrinhos. Desde a elaboração da **linha editorial** (que *tipo/gênero* de histórias publicar), a *seleção dos trabalhos*, e também saber recusar ou solicitar alterações em um trabalho que não estiver adequado à linha editorial proposta.

Parece fácil, mas não é. Seria necessário bastante *experiência*, coisa difícil em nosso país, pois as revistas em quadrinhos nacionais não duram muito. Como é possível desenvolver um trabalho de edição se não se consegue realizar um trabalho a longo prazo? Para acertar uma linha editorial é preciso de tempo para *experimentar* várias *tendências* ou gêneros, até se concluir qual é o mais comercial. Posso falar um pouco de minha experiência pessoal: a revista **Pau-Brasil** (92/93, da editora Vidente) durou um ano e teve oito números. Na última edição eu acreditava ter chegado ao formato ideal para aquele título. Contudo, a editora praticamente fechou, cancelando todas as publicações. Foi uma revista que já estava ficando conhecida por uma parcela significativa de leitores, e tinha condições para continuar. Da mesma forma aconteceu com a revista **Nova Geração** (da mesma editora), com artistas estreantes, que reunia personagens inéditos. Apesar de ser em preto-e-branco e em formatinho, vendeu muito bem, mas só teve o número 1. Se essas revistas tivessem continuado, teriam conquistado seu espaço e poderiam estar até hoje nas bancas.

É necessário também uma certa "sensibilidade" para ficar afinado com os leitores, antecipando o que o público-alvo de uma revista deseja. E, principalmente, é preciso de paciência. *Muita* paciência. O editor tem de satisfazer tanto a **Editora** (que quer um projeto comercial e vendável) quanto o **autor** (que quer fazer a revista de seus sonhos, num trabalho autoral). É preciso conciliar os dois lados, com o objetivo de realizar o melhor trabalho possível. Para atingir essa meta, o trabalho com os autores tem de ser bem planejado. Por isso a continuidade de uma revista é essencial, pois através de erros e acertos a equipe (editor e autores) poderão fazer HQs cada vez melhores e de acordo com o desejo do **leitor**.

O trabalho do editor começa com a avaliação do roteiro, que deve ser instigante, preciso, conciso e, sobretudo, claro (veja texto do *Jotapê* nesta edição). Roteiro *complexo* não é roteiro *confuso*, e muitos escritores confundem as duas coisas. A partir de burilado o roteiro, deve-se procurar um desenhista que tenha um trabalho que "case" com o roteiro. Ou seja, o desenho deve ter as mesmas qualidades do texto: instigante, preciso, conciso e claro. Quanto mais rebuscado, mais esquisito fica o desenho.

O editor precisa ficar atento a tudo isto. E trabalhar para que o resultado final da história em quadrinhos, da capa à última página, tenha boa qualidade. E, o que é mais difícil, desenvolver um produto comercialmente viável. O que isso quer dizer? Significa que não adianta fazer uma revista para satisfazer o ego (do artista ou do dono da editora), mas sim para que a revista venda o suficiente para que possa continuar sendo publicada.

"O editor precisa trabalhar para que o resultado final da história em quadrinhos, da capa à última página, tenha boa qualidade. E, o que é mais difícil, desenvolver um produto comercialmente viável."

Acreditem: os custos para a produção de uma revista são muito baratos. O problema é que **Histórias em Quadrinhos** já não são tão vendáveis quanto antigamente. A exceção são os super-heróis americanos que, devido ao *marketing* envolvido, continuam vendendo satisfatoriamente. O editor também deve estar atento para que a revista seja vendável. E trabalhar para que o número de leitores não diminua. É um feito difícil. Basta ver a história recente da publicação de quadrinhos no Brasil.Quantas revistas, recentemente, duraram mais de um ano?

Não existe fórmula para se publicar quadrinhos aqui. A publicação de revistas de personagem, para mim, seria a opção mais viável. Há algumas tentativas nessa linha sendo realizadas recentemente. Em breve, os resultados terão provado se esse é um caminho viável.

Quadrinhos no Brasil pode dar certo. Afinal, os gibis que mais vendem por aqui não são *Spawn*, *Batman* e *X-Men*. São os da *Turma da Mônica*.

Como apresentar seu trabalho para um editor

Se você se julga um excelente desenhista, ou se seus amigos e pais adoram elogiar seus desenhos, saiba que isso não é o suficiente para que você se torne um profissional dos quadrinhos. Além de que a palavra "profissional" é muito forte, uma vez que são poucos os autores que vivem de quadrinhos no Brasil. Se você quer apresentar seus trabalhos para uma editora, aqui vão alguns mandamentos muito úteis.

1° mandamento: Se você quer fazer **quadrinhos**, *mostre quadrinhos*. Tem muita gente que mostra desenhos tipo pôster e diz que quer trabalhar com quadrinhos. Desenhar mini-pôster é muito diferente de desenhar quadrinhos.

2° mandamento: Não mostre desenhos copiados de outras revistas. Os editores são pessoas bem informadas e saberão que você copiou. O que você pode, se ainda for iniciante, é copiar o estilo de algum desenhista que admira, mas nunca o desenho propriamente dito.

3° mandamento: Mostre apenas o que você sabe fazer de melhor. Se só sabe fazer roteiros, não se meta a desenhar. Se sabe só fazer desenho à lápis, não faça arte-final. Se não sabe colorir, não mostre desenhos em cores. E nunca, *jamais*, faça o letreiramento de suas histórias-teste, a não ser que você seja muito bom letrista ou disponha de recursos de letreiramento por computador. A letra e os balões de uma HQ são tão importantes quanto o desenho, e fazem parte da apresentação visual da página. Se os balões/letras estiverem ruins, a página como um todo será prejudicada.

4° mandamento: Faça um portfólio decente para apresentar seus trabalhos. Não precisa ser uma pasta folheada a ouro, mas também não é pra esculachar. Compre uma pasta, de preferência tamanho A-3, e coloque seus desenhos separados de forma que faça um sentido lógico, separando os desenhos à lápis dos desenhos arte-finalizados. A **apresentação visual** dos desenhos não pode ser confusa. Nunca coloque desenhos feitos pela metade, a não ser que queira mostrar os processos de criação de algum personagem que você criou. Apresentar seu portfólio é como dar entrevista quando você quer um emprego. Seu portfólio tem de estar bem arrumado, limpo e apresentável, de forma profissional. É isso que querem os editores.

5° mandamento: Nunca use a frase "Eu posso fazer melhor do que estes desenhos que estou trazendo aí". Se pode fazer melhor, por que não fez??? Ao montar sua pasta, coloque sempre os desenhos mais atuais, e os melhores. E sempre procure renovar os desenhos em sua pasta. O portfólio deve ser coerente seguindo dois critérios: o que você pretende atingir com seu desenho, e o que o editor quer publicar. Não se comprometa com um editor a fazer um trabalho que não pode fazer só por que quer "fazer bonito". Isso mais atrapalha do que ajuda.

6° mandamento: Nunca mande originais de seu trabalho para uma editora. Sempre envie cópias. As editoras não têm tempo, dinheiro, nem obrigação de devolver originais aos autores. Desta forma você estará também evitando a possibilidade de que seus originais desapareçam.

7° mandamento: Nunca desanime. Se ouvir críticas negativas sobre seu trabalho, encare-as de forma profissional. As críticas do editor são para ajudá-lo a fazer um trabalho cada vez melhor, não para deixá-lo magoado.

8° mandamento: Geralmente as editoras gostam de receber histórias completas para avaliação. Isso torna o processo bem mais rápido, e se for uma história curta, há mais possibilidades de ela ser publicada, pois a maioria das revistas nacionais são as chamadas "coletâneas", que reúnem vários artistas, como a *HQ - Revista do Quadrinho Brasileiro*, lançada recentemente pela editora *Escala*. Mas você pode também apresentar projetos de mini-séries de personagens próprios, que também são bastante viáveis. De preferência mini-séries em no máximo três edições. Séries em muitas edições são arriscadas. Se os primeiros números não venderem o suficiente, fica difícil concluir o projeto. Lembre-se: a editora não quer ter prejuízo com sua revista.

9° mandamento: Se você quer realmente trabalhar com quadrinhos, esteja preparado para comer "o pão que o diabo amassou", pois paga-se pouco, uma vez que vende-se pouco. Seja insistente, mas não seja chato. Se um editor para quem você enviou seus trabalhos por carta não respondeu, não é por má vontade. É que as editoras recebem muitos trabalhos, e nenhuma delas tem um serviço exclusivo de atendimento aos autores. Se você não recebeu resposta, o que aconteceu é que ou seu trabalho foi extraviado, ou então foi avaliado pelo editor, mas não foi selecionado. Você pode enviar seu trabalho novamente (atualizando os desenhos, banindo de seu portfólio os mais antigos). E fique aguardando com paciência.

10° mandamento: Por fim, desenhe sempre, mesmo que não haja perspectiva de publicação a curto prazo. Se você fizer isso, estará se aperfeiçoando cada vez mais. Vá a eventos de quadrinhos, participe de concursos, e procure ficar sempre bem informado do que acontece nos quadrinhos nacionais. E sempre tente se manter "enturmado" com outros desenhistas. Esse convívio lhe trará muitos conhecimentos.

OS GIBIS E A IMPRENSA QUASE ESPECIALIZADA

por Patrícia Villalba

Existe uma brincadeira corriqueira nas redações de jornais que diz que um novato num caderno de cultura sempre resolve escrever reportagens sobre quadrinhos. É compreensível. Afinal, os garotos passaram a infância toda lendo gibis e agora, quando precisam mostrar que entendem de alguma coisa, as HQs vêm a calhar. Uma espécie de rito de passagem, onde o figura vai treinando até ter experiência suficiente para escrever sobre algo "mais sério".

Por serem fãs fervorosos, escrevem textos inflamados e cegos. E com a melhor das intenções, esses profissionais acabam cometendo uma série de erros na hora de avaliar uma história em quadrinhos. Saem acreditando nas armadilhas dos editores, nas minisséries publicadas pelas grandes editoras americanas que criticam, nas grandes editoras americanas, nos roteiros com muito marketing e pouco conteúdo. Isso, quando deveriam ter um senso crítico que permitisse alertar o leitor sobre o que irá consumir. Erros muito mais graves, a meu ver, do que os que confundem o tom de azul da roupa do Super-Homem.

Mesmo com essa — como dizer — falta de profissionalismo, vejo que as reportagens que saem nos jornais (e apenas neles, uma vez que elas não existem regularmente em outros veículos de comunicação) são importantíssimas para os que produzem HQs no Brasil.

Mas o fato de conhecermos os artistas pessoalmente (sempre nos encontramos em festivais, gibitecas e lojas especializadas) gera relações um tanto próximas demais que atrapalham um pouco. Sabermos das dificuldades que os desenhistas enfrentam para publicar seus quadrinhos faz com que sejamos benevolentes na hora de escrever sobre o trabalho deles. Como os artistas e editores, queremos que o mercado de quadrinhos nacionais dê certo.

Alguém me disse certa vez (sem citar nomes) que o leitor de quadrinhos não quer ler artigos de jornal sobre gibis e, sim, ler os gibis. Isso me causou uma minicrise de consciência. Superado o drama, mudei minha abordagem sobre as HQs brasileiras. Na medida do possível, parei de passar a mão na cabeça dos meus queridos desenhistas. Claro que não se pode exigir de uma publicação nacional independente a mesma qualidade de impressão de uma americana. Mas cada um deve trabalhar o melhor possível dentro de suas possibilidades.

Esse pensamento fez com que eu passasse a atacar os quadrinhos com erros de português, por exemplo. E, principalmente, arranhasse os sonhos de grandeza dos maus roteiristas. Temos, sim, ótimos roteiristas, mas a grande maioria tem mais de 40 anos. É preciso que a nova geração de quadrinhistas se esforce mais.